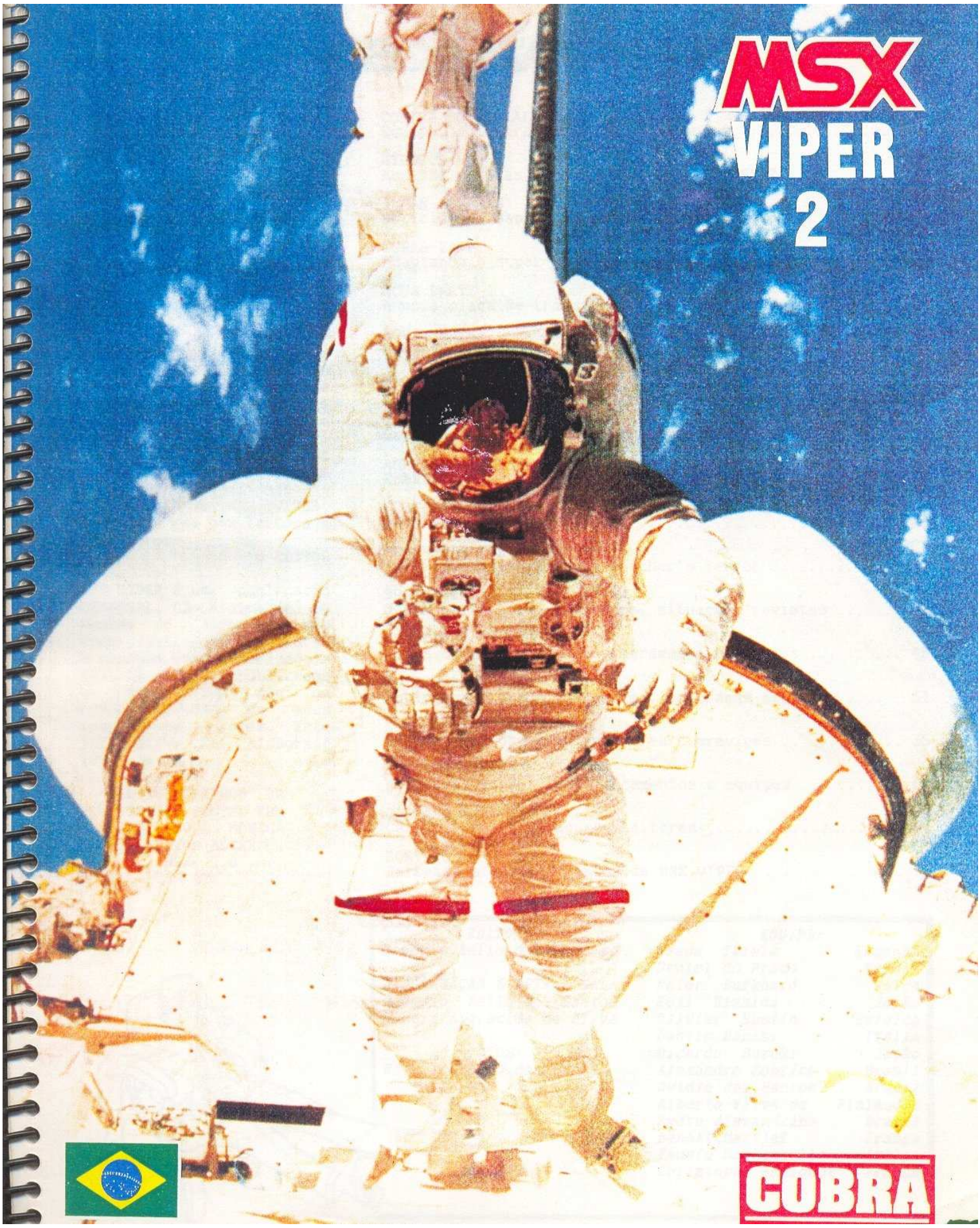

MSX
VIPER
2
COBRA

MSX VIPER

Prezado Leitor,

Aqui estamos nós com mais um número de MSX VIPER, embora um pouco atrasados estamos trazendo muitas matérias inéditas sobre o MSX nacional e internacional. Além disto, nesta edição trazemos um sorteio para os leitores da revista. Também foram abertas várias sessões para que os usuários, programadores, empresas e clubes possam participar de forma mais efetiva com a revista. A sessão cartas já está a todo vapor e aproveitamos este espaço para agradecer a todos aqueles que nos escreveram elogiando a qualidade e importância de MSX VIPER. Desejamos uma boa leitura a todos vocês.

O EDITOR

MSX VIPER é uma públicação BIMENSAL, não disponível em bancas de jornais. Não comercializamos assinaturas e ninguem está autorizado a tal. As matérias públicadas em MSX VIPER são de responsabilidade de seus respectivos autores. Este informativo foi elaborado 100% com:

EDITOR GRAPHOS PRO
FILTROS FONTES XSW
IMPRESSORA MONICA
EDITOR ASTEX
MSX 2.0
ETC

CONTRA EDITORIAL
Equipe, colaboradores, agradecimentos 02

HYDEFOS
Analise e dicas do jogo Hydefos para MSX 2 03

JAPAN NEWS
Notícias do Japão, softwares, revistas etc 08

SUPER-ZAPP
Adaptando o super-zapp para o DD PLUS, manual 11

ACVS PARTE 1
A nova placa de transformação e seus recursos 14

ACVS PARTE 2
Projeto BR, o novo computador brasileiro 20

MSX TUDO
Filtros, drives, curiosidades, hard & cia 24

IOD NEWS
Lançamentos, projetos, correio internacional 28

ACESSO A MEGARAM 2
Continuação de como acessar e programar a megaram 32

FREE SOFTWARE
Os programas do mes 36

TEACHER'S TERROR
Analise e dicas do jogo Teacher's Terror 37

SPAIN NEWS
O MSX na Espanha, encontros, situação, revistas 40

MSX TIPS
Games, dicas de jogos, programas e hardwares 45

SWITZERLAND NEWS
Notícias da Suiça, hardwares, programas etc 51

LANÇAMENTOS
Últimas novidades em softwares e previews 55

INTERNATIONAL
Notícias, exposições, lançamentos e equipes 58

CARTAS
Cartas e fax's de nossos leitores 74

SORTEIO
Sorteio de vários premios de MSX VIPER 78

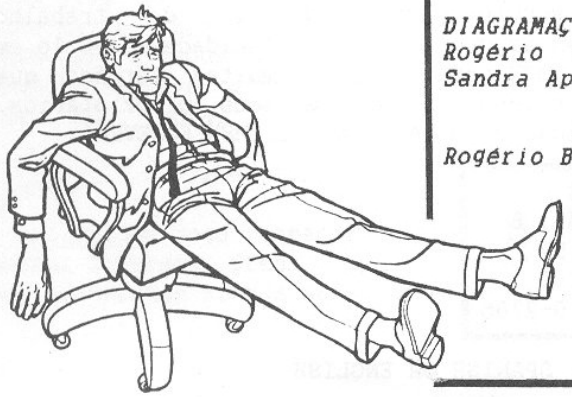
EDITOR:
Rogério Bello dos Santos

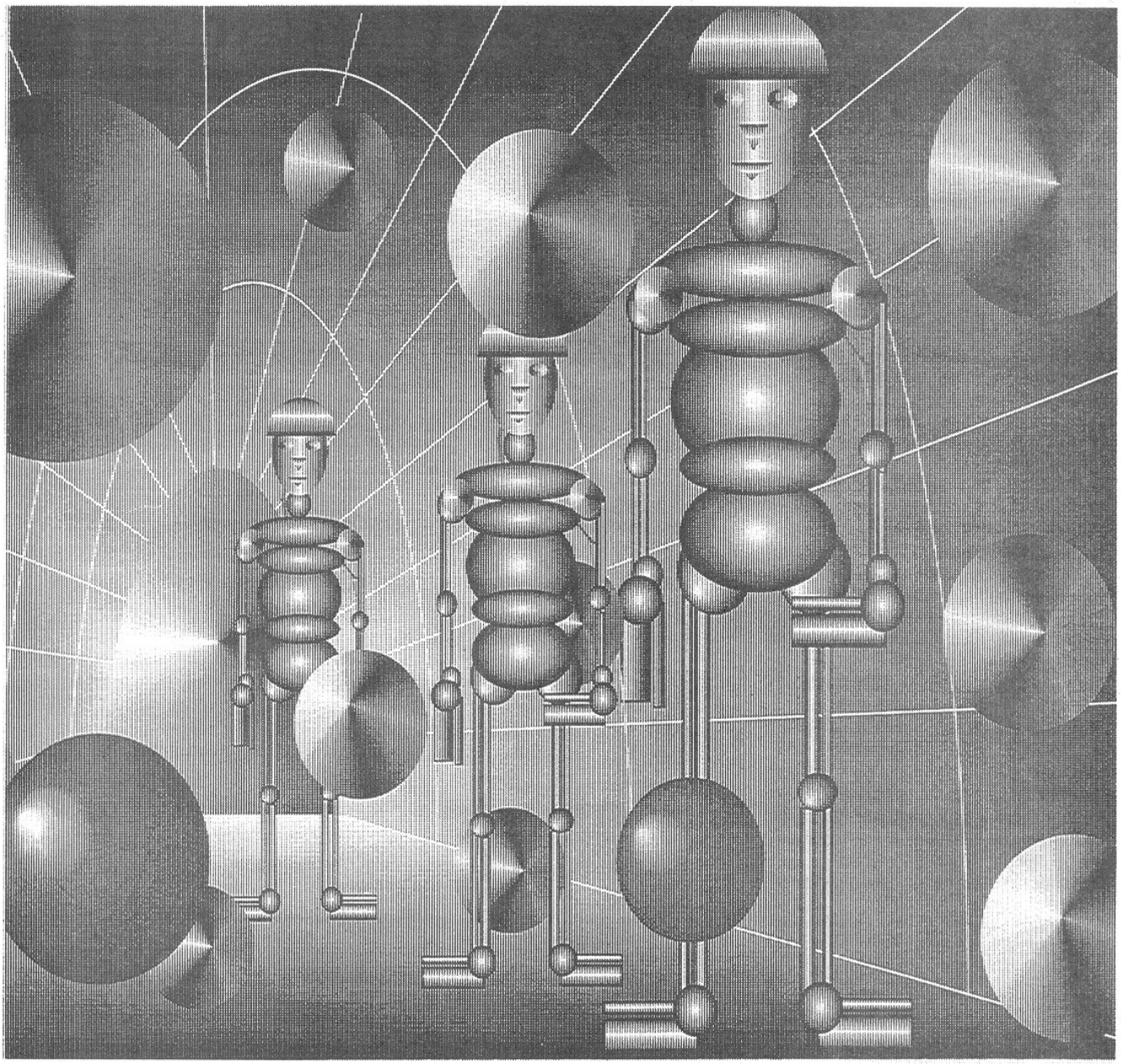
DIAGRAMAÇÃO E ARTE FINAL:
Rogério Bello dos Santos
Sandra Aparecida da Silva

FOTOS:
Rogério Bello dos Santos

EQUIPE:

Jesús Tarela	*Espanha*
Daniel do Prado	*Brasil*
Peter Burkhard	*Suiça*
Koji Hishida	*Japão*
Olivier Hustin	*Bélgica*
Danilo Danisi	*Itália*
Ricardo Suzuki	*Japão*
Alexandre Sobrino	*Brasil*
Ovidio dos Santos	*Brasil*
Alberto Valverde	*Finlândia*
Pedro Alexandrine	*Brasil*
Benoit Martial	*França*
Fausto Mollichella	*Itália*
Christophe Schloupt	*França*





EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:
Rogério Bello dos Santos

IMPRESSÃO:
Gráfica Literal - Ideal Copiadora

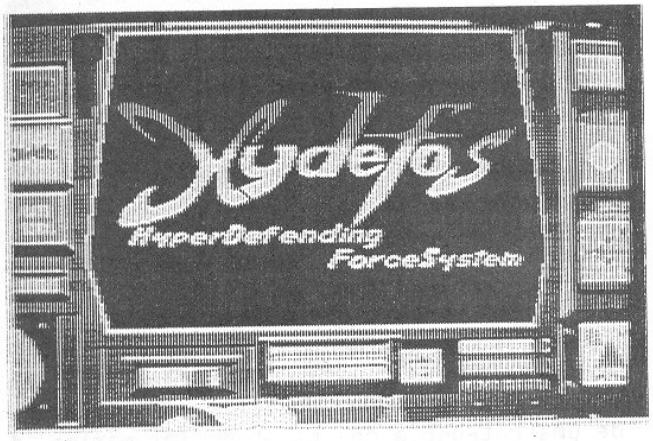
PRODUÇÃO:
Cobra Software

Neste número de MSX VIPER enfatizamos na SESSÃO LANÇAMENTOS a frase MSX PROFISSIONAL, pois muitas vezes o MSX já serviu para algum tipo de trabalho profissional, talvez você tenha sido uma das pessoas que teve a oportunidade de vê-lo em ativade ou mesmo o usou de forma profissional. O MSX pode cumprir muitas tarefas que outras máquinas o fazem por preços absurdos e por pura ambição de seus proprietários. Por estes e outros motivos abrimos os olhos de seus proprietários.... MSX FOREVER.

MSX VIPER
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

WRITE US PLEASE, IN PORTUGUESE, SPANISH OR ENGLISH

HYDEFOS ★ ALEXANDRE SOBRINO



(HYper DEfending FOrce System)

>> A HISTÓRIA <<

Existe, no espaço, uma federação responsável pela proteção e defesa do planeta Tiar. Seu nome é HYDEFOS, abreviação de "HYper DEfending FOrce System" (Sistema de Força Hiper-Defensiva).

Essa segurança se viu ameaçada quando um planeta foi invadido por uma horda de malfeitores, liderados por um vilão não identificado.

Imediatamente, HYDEFOS enviou uma de suas naves para destruir quem estivesse participando desta conquista e capturar o seu líder.

Começa aqui a fantástica aventura deste jogo que ocupa 2 discos de 720 Kb., para MSX 2, FM opcional, criado pela HERTZ CORPORATION, que os usuários de MSX conhecem pelo excelente PSYCHO WORLD.

>> AS TECLAS <<

SETA PARA CIMA: move nossa nave para cima. SETA PARA BAIXO: move nossa nave para baixo. SETA PARA ESQUERDA: move nossa nave para a esquerda. SETA PARA DIREITA: move nossa nave para a direita. ESPAÇO: tiro. ESC: pausa.

>> OS ÍTENS <<

Todo jogo espacial de qualidade, possui diversos ítens (também conhecidos por "power-ups"), que aumentam o poderio de fogo de nossa nave ou nos fornecem algum tipo de ajuda para completar a missão. São eles:

S - (MOTION CONTROL) Aumenta a velocidade dos movimentos da nave, podendo fazer manobras mais rápidas.

F - (HYDE CONTROL) Deixa nossa nave com um tiro mais poderoso.

D - (DEFFENCE ON !) Um escudo que protegerá nossa nave sempre que adquirido.

C - (CAPACITY INCREASE) Dá a nossa nave um quadradinho de energia (observe o medidor).

P - (YOU GOT A POWER !) Aperfeiçoa o tiro de nossa nave, tornando-o mais poderoso.

B - (CONTROL BACK) Tiro traseiro, para surpreender os inimigos que atacam por trás.

R - (CONTROL ! REVOLVE) Suponhamos que você esteja com um invejável poderio de fogo e que você, sem querer, pegou um ítem que não queria. A partir de então, não pegue mais nada, aguarde o surgimento deste ítem, que ele lhe devolverá seu "power-up" anterior. Utilíssimo ! (se você bater sua nave, o "power-up" anterior pode ser recuperado !).

H - (HYDEFOS CONTROL !) Deixa nossa nave invulnerável por alguns segundos.

lup (ADVANCED SHIP) Cada vez que você encontrar (e pegar !) este ítem, ganhará mais uma nave para auxiliar nesta aventura.

Há ainda mais um ítem, que é um "B dentro de um X" (é o que parece !) que fornece um ADVANCED SCORE para você (avança seu placar em 2.000 pontos, dependendo do avanço, pode-se até ganhar uma vida).

>> O "PIT APPROACH" <<

São bases da HYDEFOS e podem ser encontradas em todas as áreas.

No PIT APPROACH, você poderá trocar de nave, colocar novos ítens e ganhar mais energia, claro.

Para entrar no PIT, basta se aproximar do campo de força.

Durante o jogo, estarão disponíveis as seguintes naves para você pilotar (uma de cada vez, obviamente):

- SCHECTER: a nave padrão do jogo. Sua especialidade é o tiro duplo, estilo HYDE.

- Tsub-1 : nave compacta, mas simpática. Sua especialidade são as bombas.

- Les.P.F.: também compacta, tem o aspecto de uma miniatura de avião. Sua especialidade também são as bombas.

- Stract-C.Bomber: também compacta. Nem preciso dizer a especialidade, né ? Tá na cara (ou melhor, tá no nome !).

- ATFV : outra nave compacta. Para variar, a especialidade é... (complete !).

Bem, eu recomendo utilizar a SCHECTER mesmo, apesar de que Tsub-1 também é muito boa. Bem, voltando ao PIT APPROACH.

Você pode passar direto por ele, se quiser, bastando não se aproximar do campo de força que o "suga" para dentro dele.

Vale a pena ressaltar que todas as naves não estarão disponíveis logo no primeiro PIT, e sim, que elas surgem como opções ao decorrer do jogo.

>> O JOGO <<

Este jogaço está dividido em 6 áreas (fases) e cada área pode estar dividida em várias zonas (coisa que realmente não interessa muito, serve apenas de referência para você continuar o jogo de onde parou, caso sua nave seja destruída). Estas áreas são:

AREA GRAVE-YARD * THE DEEP SEA

Área relativamente fácil. Basta ficar atento a tudo que se move (lendo assim até parece moleza).

Aproveite esta fase para se familiarizar com os comandos. Comece também a se acostumar com seu moderno computador de bordo, que será nosso único companheiro neste jogo, lhe fornecendo informação sobre tudo ("power-up" adquirido, nome do chefe de final de fase, área que estamos, etc.).

METAL CREATURE * SKID ROW-THE BOSS

O inimigo do final desta área é uma gigante nave. Use a seguinte estratégia para destruí-la:

Destrua, inicialmente, seus canhões sobressalentes (rimou !). Um de cada vez, para não correr muito risco, pois a nave, vez ou outra, vai vir com tudo para cima de você, tentando te esmagar (e, acredite, ela vai conseguir, se você se arriscar muito).

Após destruir os canhões, centralize seus tiros no controle da nave, que é aquele orgão vermelho que fica se movimentando dentro dela.

Nem preciso avisar para tomar cuidado com os tiros, né ?

No final desta fase, bem como no de todas as outras, veremos uma estatística do computador de bordo, qualificando-o através de uma categoria de pilotos (o máximo é RANK A) e exibindo a porcentagem de inimigos destruídos.

AREA LOST WORLD * THE ISLAND

Aqui, o negócio começa a ficar feio. Mais difícil que a área anterior, possui um obstáculo que se sobressai (e que é muito difícil de descrever): existirão, na tela, umas plataformas nas quais você atira e elas se materializam, ou seja, se você não atirar nelas, elas ficarão como estavam e você poderá passar por elas tranquilamente. Basta que você atire e elas se solidificarão.

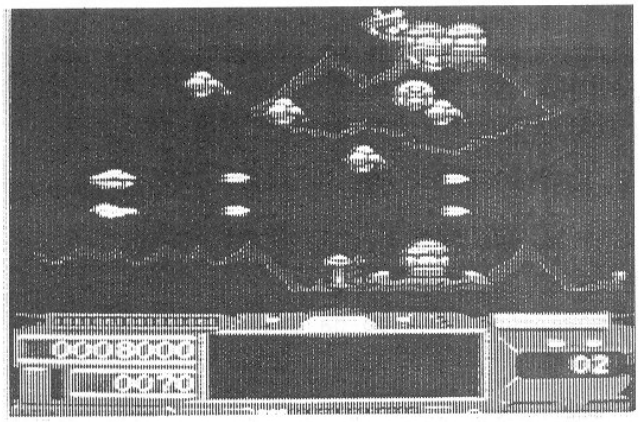
O problema é que os inimigos não darão trégua. Mas dá para ir desviando.

A zona BASE PLATEAU é a mais difícil aqui: as plataformas estão em toda parte. Para piorar, existem passagens muito estreitas, além de fortes ataques de forças inimigas. Meu conselho é não dar um único tiro em toda a fase: vá só desviando. Se você perder energia, não se preocupe, existem diversos ítens C disponíveis ao longo desta zona. Só tome cuidado para não perder muita energia, sob pena de não conseguir repôr.

A zona CRYSTAL HALL também tem razoável grau de dificuldade. Fique atento aos inimigos que o atacarão pelas costas (um ítem B (BACK CONTROL) vai bem aqui).

METAL CREATURE * KINGDOM COME

O inimigo aqui é uma estranha nave cercada de escudos que ficam o tempo todo girando à sua volta.



Ele não atira, porém vem constantemente em sua direção tentando esmagá-lo.

Atire bem no centro dele quando estiver afastado, porém vindo em sua direção. Quando ele estiver bem próximo, pare de atirar e trate de manobrar a nave, pelo canto inferior esquerdo da tela, para não ser esmagado. Repita esse processo até que você o destrua em parte, deixando-o "irritado".

Bem... quando ele se "irrita", sai debaixo ! Ele faz os mesmos movimentos de sempre, tentando esmagar você (já que ele não atira), porém com velocidade bem maior!

A estratégia aqui é se apavorar: atire e mova-se ao mesmo tempo, bem rápido. Porém, calma, senso de posicionamento e um medidor de energia cheio também ajudam.

Se você sentir dificuldade, não estranhe, este inimigo é realmente difícil.

Após o término desta área, o jogador terá um tempinho para o merecido descanso: a famosa historinha entre as fases surge em mais este jogo da HERTZ (como em PSYCHO WORLD).

Enquanto nossa nave incursiona-se pelas áreas, a HYDEFOS trabalha incansavelmente para localizar e identificar o líder invasor. E continua o jogo...

AREA ELETRIC WOODS * FORTRESS CITY

Esta área é uma das minhas preferidas. Possui uma trilha sonora deliciosa, que prende a atenção.

Você não terá grandes dificuldades para atravessar a maior parte desta área, mas é bom ficar atento à zona CENTER OF CITY, pois já que todo cuidado é pouco não é bom vacilar.

Nesta, diversas plataformas enormes estarão prontinhas para colidir com você. As passagens entre elas devem ser destruídas (são barreiras) e, após estas, existem inimigos posicionados, ou em cima ou embaixo da tela, prontos para subir ou descer, colidindo com sua nave e tirando preciosos quadradinhos de energia.

Estratégia: a jogada aqui é a ameaça. Destrua a barreira. Leve a nave até depois da passagem aberta, ameace passar, depois volte, eles passarão direto e você poderá seguir tranquilamente.

Há ainda uma barreira de dois níveis, não perca tempo destruindo-os: dê preferência ao nível de baixo e passe por este, pois se você tentar destruir também o primeiro., as naves descerão na tela, vindo colidir com você. Com o primeiro nível intacto, elas nem conseguirão se aproximar: colidirão com ele.

Dica: seria interessante você rezar um pouquinho para não ser brindado com o direito de atravessar toda a zona CENTER OF CITY (maiores informações sobre a possibilidade de passar uma zona sem jogá-la no tópico OBSERVAÇÕES ADICIONAIS).

METAL CREATURE * SATLIANI

Este aqui, na minha opinião, não é muito difícil, porém, requer muita estratégia.

SATLIANI é uma nave que se divide em duas facções. Enquanto uma sobe, a outra desce. Assim, se este inimigo perceber sua presença no centro da tela e no meio das duas facções, vai se juntar novamente e fazer um sanduíche, lhe utilizando como recheio.

Para que esta terrível tragédia de proporções catastróficas (que exagero !) não aconteça, basta concentrar seus tiros na facção da direita. Ainda assim, mantenha-se no centro (parte inferior) da tela, atirando só quando ele vem em sua direção (naturalmente, ficando em um só ponto fica muito mais fácil desviar dos tiros).

Quando ele ficar "irritado" (vários inimigos neste jogo ficam "nervosinhas"), certamente já estará sem defesa interna e

seu descontrole é total (a facção da esquerda vai começar a atirar também !). Assim, concentre-se, continue se esquivando e desviando dos tiros, sempre atirando no seu controle, até liquidá-lo.

Evite ficar no centro da tela: se ele se juntar e seu sistema de defesa estiver apenas parcialmente destruído, ele vai fechar uma parede dentro da nave, mandando você para o espaço (bem sugestivo). Eu consegui passar no sufoco uma vez, mas as barreiras de defesa já estavam totalmente destruídas. Na hora que a nave se fechou ao meu redor, atirei desesperadamente contra o controle. Explodiu na hora em que uma parede interna se preparava para me esmagar.

AREA CLOUDS * THE AIR CASTLE

Esta área não é muito difícil. Com calma, você passa. As zonas DEFENCE LINE e AIR FORTRESS merecem um pouco de atenção.

Já a zona HEART OF FORTRESS merece TODA a atenção ! Várias barreiras se colocarão em seu caminho e você não poderá parar de atirar, se quiser chegar ao final desta área. Alguns inimigos darão um certo trabalho para serem destruídos.

METAL CREATURE * BLAND-X

Este aqui não me trouxe maiores problemas, a não ser a verdadeira festa que ele promove na tela. É uma nave, de tamanho razoável, que fica passeando pela tela, mas não atira.

O grande problema aqui é que ela está acompanhado de um monte de nuvens sólidas. Para piorar, os movimentos desta turma é completamente aleatório (que beleza, hein ?).

Aqui não tem estratégia, é "na raça": saia atirando em tudo e todos, quando a nave sair de trás de alguma nuvem, aproveite para atirar bastante. Não perca seu tempo destruindo todas as nuvens. Centralize-se na nave, destruindo-a, você liquida também as nuvens.

Para variar, esta nave também fica com a já tradicional "raiva" quando está prestes a ser destruída e começa a passear "como louca" pela tela. Atenção.

Acabando esta área, já prepare o disco 2 do jogo e troque quando aparecer uma salada em japonês na tela.

Mais um descanso para você: uma nova historinha (bem menor que a outra) surge. É tão curta que não consegui entender nada.

AREA VAN ALLEN * THE ALIEN ATTACK

É, amigo... O cerco vai se fechando. Uma área razoavelmente complicada. Se você já adentrar com um "power-up" trazido da área anterior (como eu, por exemplo), e tomar muito cuidado, vai atravessá-la sem maiores problemas. Se você bater...

Bem, aqui, a pior zona é THE STAR WRECKAGE, onde estrelas em forma de satélite, atiram em você (são muitas e de trabalhosa destruição).

Durante toda a fase, você encontrará mundos de meteoritos que deverão ser destruídos, senão você não passa, pois estão por toda a tela ! Fora isso, mantenha a calma e laser neles !

METAL CREATURE * INVADER 'ZOPER'

Este aqui é ridículo. Uma espécie de dragão espacial que atira conforme seu posicionamento de tela (se estiver na parte superior), ele irá atirar em "zig-zag" na parte superior, na central, na parte central, e assim vai para qualquer posição.

A jogada aqui é não ficar parado, dificultando seu trabalho. Atire primeiro no seu corpo (você deve destruir duas partes) antes de concentrar os tiros em sua cabeça.

É tiro e queda (espero que o tiro seja seu e a queda da parte dele !).

AREA WHAT'S GOIN'ON * THE CHASE

Aqui começa a verdadeira caçada ao vilão que devemos capturar.

Logo no início desta área, nossa nave dará uma verdadeira guinada e você vai ter que pensar rápido para guiá-la, pois a fase é toda em altíssima velocidade e as passagens ao longo da área vão se tornando cada vez mais estreitas.

A estratégia que utilizei foi incursionar a nave sempre através do canto inferior da tela (onde os caminhos são mais livres) e ficar atirando sem parar (pois alguns inimigos que estão presos às paredes desta fase se "jogarão" em cima da sua nave). Se você for por cima, em determinado

momento, haverá uma barreira feita de raio-laser e sua nave será exterminada.

Lá pela ZONE-4, seu computador de bordo exibirá a seguinte mensagem: CATCH UP THE SHIP, na tradução literal, "CAPTURE A NAVE".

Mais a frente, será exibida a mensagem: HE IS CRIMINAL, "ELE É O CRIMINOSO". Surge então, na nossa tela, uma navezinha do tamanho da nossa (imagine só a minha surpresa ! Eu me matando para destruir naves gigantescas e super-poderosas e surge na minha tela, ainda por cima fugindo de mim, uma nave do tamanho da minha !).

Começa a caçada. O piloto da nave que deve ser capturada é C.I.C. PHALLUS, o vilão procurado desde o início do jogo !

O caminho vai se tornar cada vez mais estreito e as manobras terão que ser cada vez mais precisas e arriscadas. Não destrua o inimigo (o computador avisará se você começar a atirar: "DON'T SHOOT !"), apenas alcance sua nave (você vai ter que se arriscar. E muito), encostando nela, você irá capturá-la. Agora, você controla as duas. Não pare, no momento certo, a mensagem: "COME BACK HOME" ("VOLTE PARA CASA") será exibida e você será teletransportado de volta à HYDEFOS.

Muitos provavelmente desistirão nesta fase. A estas pessoas, um conselho: não desistam. O final do jogo compensa.

DICA ESPECIAL: experimente desobedecer a ordem da base HYDEFOS e destruir a nave de C.I.C. PHALLUS. Um novo final surgirá (mais uma espetacular sacada da HERTZ).

>> O FINAL <<

O fantástico final deste espetacular jogo mostra o vilão C.I.C. PHALLUS sendo interrogado (repare no "ZOOM" (aproximação) que será dado no olho dele, idéia que considerei genial) e confinado a uma cela especial, tudo isso ao som da música do "INTRO-DEMO" inicial do jogo.

A imagem de toda a equipe da HYDEFOS comemorando a captura do vilão e o reestabelecimento da segurança no espaço, é o espetacular encerramento deste espacial, que considero um dos melhores do MSX.

>> INFORMAÇÕES ADICIONAIS <<

- A HERTZ realmente aprontou ! Por várias vezes, durante o desenvolvimento deste artigo, me vi obrigado a jogar HYDEFOS (claro, não teria lógica eu jogar KONAMI'S SOCCER). E qual não foi minha surpresa ao constatar que, às vezes, eu passava direto por zonas dificílimas, sem fazer nenhum tipo de truque. É isso mesmo: vira e mexe, você poderá passar direto por certas zonas e nem tomar conhecimento. Você poderá constatar essa traquinagem da HERTZ jogando.

- Este super jogo possui ainda "continue" infinito, isto é, você pode continuar a missão da área que parou, quantas vezes quiser. Porém, usando "continue", você não continua da zona onde parou, e sim, é remetido de volta ao início da área (nada mais justo).

- Não consegui captar o sistema de ganho de naves extras deste jogo. Você ganha vida aos 30.000 pontos, aos 100.000 pontos e depois só a HERTZ sabe.

- Na minha humilde opinião, o "power-up" ideal, com a nave padrão (SCHELTER) seria: um ítem S, e dois F's.

- Na parte inferior esquerda da tela: o marcador de cima traz seu "score" (placar) atual. Embaixo dele, um contador de inimigos destruídos. Ambos serão zerados ao se perder um "continue".

>> FINALIZANDO <<

Este é HYDEFOS. Um jogo cinematográfico no seu MSX 2.0. As músicas em FM são um "show" à parte. Se não fossem elas, em determinados momentos do jogo, eu teria desistido, mas elas conseguem manter a magia, prendendo a atenção do jogador.

São jogos como este que me deixam cada vez mais feliz em ter um MSX 2.0

Qualquer dúvida, escrevam para a revista. Terei o maior prazer em ajudá-los.

Espero que tenham gostado. Um forte abraço.

>> DADOS DO AUTOR <<

Alexandre Sobrino é Técnico em Processamento de Dados e Programador a nível de segundo grau.

Atualmente, cursa Ciências da Computação na UNICEB (SANTOS).

Edita a revista eletrônica MSX ON-LINE, na central 1481 do Videotexto, base de dados PLAY*MSX.

JAPAN NEWS ★ RICARDO SUZUKI

>> SOFTWARES <<

Bom, prezados amigos do MSX, vamos dar continuidade as notícias do JAPÃO. RICARDO SUZUKI nos informa que no NETWORKERS GIFT DISK há muito mais informações técnicas sobre o MSX além das que foram comentadas na edição passada, à exemplo há detalhes técnicos do chip SCC da KONAMI. Da mesma forma no MSX TECNICAL GUIDE #4 há informações sobre a RS 232C BIOS. Isto prova o quanto são importantes estes dois programas, pois muitas pessoas sentem-se carentes de informação a respeito do hardware do MSX e o que não falta nestes bons programas é isto!

>> PANASONIC <<

Em termos de PANASONIC a empresa continua investindo fundo na produção do 3DO Interactive Multiplayer (video game), assim como em um novo projeto de MICRO que se chama WOODY, este novo computador da PANASONIC será produzido baseado em INTEL 486SX de 33 Mhz, CD-ROM, HD e WINDOWS embutidos, em resumo um PC. Agora eu pergunto: "Será este o tal micro que os usuários de MSX estavam esperando da PANASONIC ? lembram-se de tantos boatos a respeito da PANASONIC e um possível MSX ?. Pensem o que quiserem, enfim a PANASONIC realmente "virou a casaca" ao usuário MSX. Os usuários de MSX do JAPÃO lutaram e continuam lutando pelo MSX, porém o que fazer contra a moda do mercado mundial ?"

>> ASC II CORPORATION <<

Uma outra notícia nada agradável é que a ASC II que fabricava bons periféricos para o MSX parou sua produção, só permanecendo o que havia no estoque que por sinal já acabou. A ASC II produzia periféricos como: A interface serial RS232C (para modens externos, redes e outros periféricos) assim como as interfaces de HD (para conectar winchesters no MSX). Enfim o usuário Japonês não pode mais contar com os periféricos produzidos pela ASC II.

>> MSX-FAN MAGAZINE <<

Ricardo nos comenta que a cidade onde reside (SAPPORO), é uma bela cidade, com a metade da população da cidade de SÃO PAULO onde nada falta, onde estuda e trabalha. No mês de outubro ele viajou de SAPPORO para TÓKIO, onde visitou a redação da revista MSX-FAN, lá foi informado oficialmente que a MSX-FAN vai acabar. A última edição será a de junho/julho de 1995. A MSX-FAN esperava que pelo menos 10.000 leitores fizessem a assinatura anual, mas infelizmente não atingiram esta meta. Assim a direção da editora (TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA) dicidiu continuar os pedidos de assinatura já recebidos e continuar com a produção da revista, distribuindo-a pelo correio para os assinantes e nas livrarias de forma bem limitada, por mais 6 edições.

Todos os funcionários da redação estão tristes com esta decisão que já deveria ter sido tomada há algum tempo. Na próxima edição de MSX-FAN no início de novembro, será comentado a visita de Ricardo a redação da revista. Ricardo levou várias informações a respeito da atual situação do MSX no BRASIL, as quais com certeza esperavamos que fossem editadas.

Como uma das principais metas de Ricardo Suzuki no Japão é representar o MSX

do Brasil, ele teve que viajar de SAPPORO a TÓKIO em um TRÊM BALA a 210 Km/h, o que levou 13 horas de viagem (imaginem se fosse em um trêm brasileiro!). Chegando em TÓKIO, ficou na cidade por 4 dias, dos quais um estava marcado para uma entrevista com a redação da revista. Chegando a redação da MSX-FAN, Ricardo foi recebido pelo responsável pela sessão INTERNATIONALIZATION, Takayuki Kaki, e pelo editor assistente Massahiro Fukuda (ambos dois jovens).

Ricardo demostrou para eles a MEGARAM GAME, a MEGA MAPPER de 1 Mb, e o FM ESTÉREO, todos produtos desenvolvidos pela ACVS do Brasil. Estes periféricos foram testados e demostrados em um MSX TURBO-R FS -A1ST, onde todos funcionaram sem maiores problemas para a apreciação dos editores japoneses. Também foi demonstrado os softwares MSX BRIGADE 1 e 2 e também o software FASTWAY, os quais foram presenteados para a redação da revista.

Em resumo os japoneses arregalaram os olhos sobre toda a apresentação feita por Ricardo, principalmente sobre a MEGA MAPPER que pode ser encontrada com o DOS 2 e até 4 Mb de memória (ficaram surpresos). Vale a pena lembrar que no JAPÃO as MEMORY MAPPER'S de maior capacidade são as de 768 Kb, isto porque os módulos de memória no JAPÃO tem um alto custo, e aqui no Brasil são mais acessíveis. Em troca de tantas gentilezas Ricardo foi presenteado com uma edição da MSX-FAN.

Ricardo deixou bem frisado em sua entrevista que tanto a empresa ACVS como a COBRA SOFTWARE se dedicam integralmente ao MSX. Além disto Ricardo ficou na espectativa de que fossem públicadas estas informações, assim como a lista de periféricos da COBRA SOFTWARE e da ACVS ELETRÔNICA LTDA e seus respectivos endereços. Porém estas informações não foram públicadas, sómente o relevante a visita de Ricardo Suzuki a redação da revista, o que considero uma verdadeira perda em relação ao esforço de Ricardo.

>> MICROS A VENDA NO JAPÃO <<

Os usuários de MSX de SAPPORO já reconhecem que a situação do MSX está difícil. Ainda se encontram MSX 2, MSX 2+ com certa facilidade, mas MSX TURBO-R está difícil de ser encontrado. No JAPÃO os usuários atuais permanecem firmes, mas cada vez mais isolados.

Além disto pode-se encontrar em algumas lojas especializadas alguns periféricos usados, como CARTUCHOS DE JOGOS COM E SEM SCC, INTERFACES MIDI SAURUS, SOFTWARES ORIGINAIS, JOYSTICKS, MOUSES, ETC, porém não são produtos novos e sim semi-novos.

>> REVISTAS E SOFTWARE HOUSES <<

Assim como o MSX CLUB GHQ, existem muitos clubes que fazem a divulgação do MSX pelo JAPÃO, na verdade são muitos e sua principal função é o constante desenvolvimento do MSX, a quantia de usuários de MSX no JAPÃO deve ser muito grande, e deles é que provêm a força para a continuação da linha. Muitas empresas de software pararam sua produção no JAPÃO, à exemplo: T&ESOFT, KONAMI, MICRO CABIN, COMPILE, ASC II, ETC. Porém outras empresas produtoras de software (de boa qualidade) como: FAMILY SOFT, BIT2, ASCT, MSX FAN, GRECHKA, SYNTAX, ETC, estão dando continuidade à esta linha. Muitas software house's amadoras e semi-profissionais, estão assumindo a tarefa de produzir novos softwares para o MSX, esperamos que estas novas e pequenas empresas assumam o futuro do MSX.

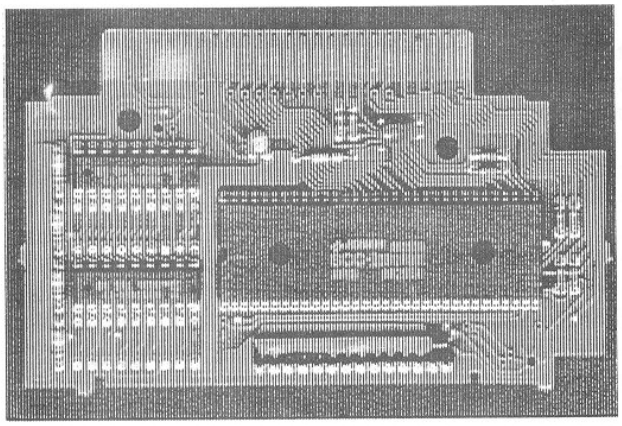
Sobre as revistas, nos comenta Ricardo que muitas edições independentes sobre o MSX são elaboradas e divulgadas, são revistas de boa qualidade e bom nível, algo parecido com os fanzines (prefiro chama-los de informativos). Porém ainda não sabemos quais são estas revistas, com excessão do guia da empresa LL PALACE (LL PALACE USERS CLUB), que é um clube que oferece MANGAS ERÓTICOS (história em quadrinhos japonês), assim como softwares para várias linhas de micros como o MSX entre outros, à exemplo:

BANZAI 3	------	MSX 2
ALICE IN TOOL	By MHO	MSX 2
READING	By MHO	MSX 2
GINREI OPTION	------	MSX 2
BODY MISSION 2	------	MSX 2+
BODY MISSION 1	------	MSX 2+
CG COLLECTION	By WOOD SOFT	MSX 2
NV MAGAZINE 12	By SINTAX	MSX 2
NV MAGAZINE 11	By SINTAX	MSX 2
NV MAGAZINE 10	By SINTAX	MSX 2

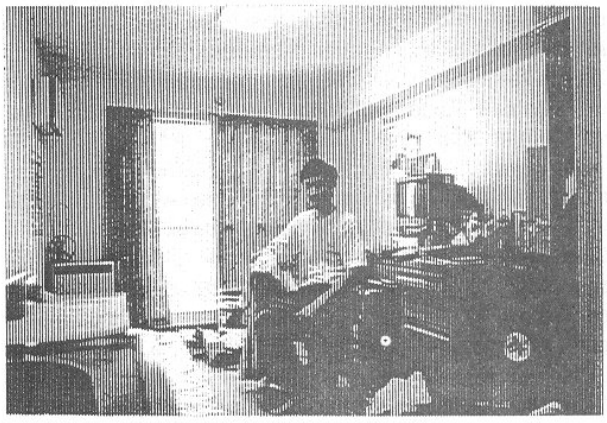
Informações: RICARDO SUZUKI
Argumentos: ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS

TORRE DE SAPPORO
UMA BELA VISTA DE SAPPORO

PREDIO WAYTON
ONDE MORA RICARDO SUZUKI



CARTUCHO SCC
UM CARTUCHO KONAMI SCC SNATCHER



RICARDO SUZUKI
EM SEU APARTAMENTO

CATALOGO LL PALACE
CATALOGO Nº 19 COM FARTO MATERIAL

SUPER-ZAPP ★ PEDRO LUIZ ALEXANDRINE

*** SUPER-ZAPP E DD PLUS ***

Através de uma rotina contida na área de variáveis, que é usada como HOOK, (ao que parece pelo DOS), para habilitar a página 1 da RAM, de qualquer "padrão MSX", (já que é via DOS original) pode-se rodar o SUPER-ZAPP (original de fita cassete, transferido para disco) no MSX DD PLUS, a partir do endereço &H4000 da página 1 da RAM, pois o mesmo se usado no original, que é no endereço &HC000, ao pedir NEW ZAPP para 4000 até 7FFF (página 1 da RAM), acusa erro no MSX DD PLUS e com esta rotina o problema acaba. Um detalhe: quando estiver na página 1 da RAM (&H4000 a &H7FFF) para poder entrar no BASIC pelo ZAP deve-se usar a chave (ou melhor tecla) "¦" ao invés de "!".

No MSX DD PLUS o caracter ¦ está no conjunto de teclas SHIFT + LGRA + /. Já no MSX 1.0 está assinalado no próprio teclado alfanumérico. Desconfio que com esta rotina compatibiliza-se de vez alguns programas que ao serem deslocados para a página 1 da RAM do DD PLUS, não funcionavam. Esta rotina pode ser colocada em qualquer endereço, a exemplo na tela do ZAP:

```
&HC000  F5-3A-42-F3-18-04-F5-3A
&HC008  48-F3-E5-D5-C5-26-40-CD
&HC010  24-00-21-00-90-11-00-40
&HC018  01-00-10-ED-B0-2A-00-40
&HC020  E9-00-00-00-00-00-00-00
```

O endereço &HC000 a &HC011 indica a rotina que pode habilitar a página 1 da RAM, sendo que o restante indica a rotina que transfere o programa. O endereço inicial de transferência é em &HC012 (21-00 90 onde 00-90 é &H9000, porém pode ser utilizado outro, mas isto fugirá do padrão MSX). O endereço &HC015 é o endereço final de transferêcia (11-00-40 onde 00-40 é &H4000 da página 1 da RAM) e o endereço &HC018 é o tamanho do programa a ser transferido (No caso 01-00-10 é um bloco de &H1000 bytes, porém pode-se chegar até &H4000 bytes).

O endereço &HC013 especifíca a rotina de transferência (ED-B0). E o endereço &HC01D, indica a rotina que salta para o endereço de execução do programa que foi deslocado. Enfim, esta rotina serve para habilitar a página 1 da RAM e relocar um programa de no máximo 16 Kbytes (ou em hexadecimal: &H3E80 bytes). Esta rotina deve ser adicionada ao final do programa a ser deslocado (neste caso especifico o endereço principal como &HC000 e o endereço final como &HC020).

*** MANUAL DO SUPER-ZAPP ***

Ao rodar o programa SUPER-ZAPP, você logo terá a tela de trabalho que se apresenta na seguinte forma:

```
USA: C000 A CFFF
>
```

Um dado importante é que todos os endereços deverão ser fornecidos em hexadecimnal (4 digitos).

Ao ser digitada a letra correspondente ao comando, o programa completará a palavra de comando, exemplo: Ao digitar "D" automaticamente surgirá na tela a palavra "DUMP". Se o comando necessitar de parâmetros (endereços), após a introdução do último endereço o programa executará o comando sem a necessidade de "ENTER".

Abaixo relacionamos os comandos disponíveis:

>> A - ASC II <<

Este comando habilita/desabilita a apresentação dos caracteres ASC II na tela ou impressora. Quando utilizado com o comando "DUMP".

>> B - BREAK <<

Define um BREAK POINTER no endereço especificado, ou seja quando da execução do programa, ao entrar o endereço de "BREAK" automaticamente será interrompido e o controle retorna para o SUPER-ZAPP.

>> C - CALL <<

Coloca um "RET (C9)" no endereço especificado, forçando-o a voltar para o controle do SUPER-ZAPP.

>> D - DUMP <<

Mostra um ou mais blocos de memória na tela ou imprime. Deverá ser dado o endereço inicial e final da área para o "DUMP". Tanto na tela quanto na impressora os dados poderão ser mostrados em 40 ou 80 colunas (veja os comandos "4" e "8"). Se for utilizado o comando "A - ASC II" poderá ou não ser mostrado o set de caracteres "ASC II". Se este comando for antecedido do comando "#" o "DUMP" transferirá os dados para a impressora.

>> E - EDIT <<

Este comando é sem dúvida o mais poderoso do SUPER-ZAPP possibilitando modificações em qualquer área da memória. Deverá ser fornecido o endereço inicial da área de memória a ser editada.

Quanto da execução, a página de memória (96 bytes) mostrada poderá ser modificada tanto em ASC II quanto em CÓDIGOS de forma extremamente simples, ou seja, basta digitar por cima do CÓDIGO anterior ou caracter ASC II e a modificação se processa. A movimentação dentro do bloco é feita com as setas direcionais. Para passar a próxima página tecle "N" para iniciar a edição de outra área tecle "G". Feito isto o cursor irá para o topo superior esquerdo da página. Em seguida entre o novo endereço inicial e o novo bloco será mostrado. Pressionando "SELECT" o cursor passa para a área dos caracteres "ASC II" possibilitando a entrada de novos caracteres de forma direta. Pressionando novamente "SELECT" fará voltar a parte anterior.

Para abandonar o modo de edição tecle "ESC" ou "CTRL + STOP".

>> F - FIND <<

Este comando permite que se faça a busca de uma sequência de bytes na memória.

Deverá ser fornecido o endereço inicial e final seguido da sequência de CÓDIGOS a ser perquisado, separados por espaço exemplo: FIND C000 CFFF CD AB CD. Dentro da área de pesquisa serão mostrados os endereços onde as sequências "CD AB CD" acontecem.

>> G - GOTO <<

Este comando em especial transfere a execuação do programa ao endereço especificado.

>> K - KILL <<

Este comando apaga e substitui pelo CÓDIGO fornecido numa area de memória delimitada pelo endereço inicial e final. Exemplo: K - KILL '8000 9000 20'. Este exemplo fará com que a área de memória de 8000 a 9000 seja limpa e acrescenta o CÓDIGO 20 (espaço).

>> L - LOAD <<

Carrega um programa BINÁRIO para a memória a partir do cassete. O programa a ser carregado deverá ser um programa com "HEADER" normal. O SUPER-ZAPP está alocado em C000 até CFFF. Se o programa a ser carregado comflitar com a área do SUPER-ZAPP você poderá reloca-lo para outra posição. Uma área muito interessante e que permite vasculhar toda a memória disponível para programas no MSX é o endereço 7000. Para fazer o deslocamento verifique a opção "N" mais abaixo.

>> M - MOVE <<

Este comando permite mover um bloco de memória para outra posição. Deverá ser indicado o endereço inicial e final do bloco e sua nova posição inical na memória "TOP".

>> N - NEW <<

Move o SUPER-ZAPP para a área indicada. Para efetuar o comando digite "N" e em seguida a nova posição por exemplo 7000. Saia para o BASIC teclando "!" e chame novamente o SUPER-ZAPP digitando "CMD". Você verá que a posição indicada na parte superior já modificou-se indicando agora "USA: 7000 a 7FFF". Não tente transferi-lo para a área acima DE00 até DF00 pois irá conflitar a área de STACK do "DRIVE". A área 7000 nos parece mais indicada quando se carrega programas, pois libera toda área útil do MSX.

>> R - READ HEADER <<

Este comando permite a leitura de HEADER do programa a ser carregado fornecendo NOME, ENDEREÇO INICIAL, FINAL E DE EXECUÇÃO, permitindo a cópia de qualquer

programa em BINÁRIO (linguagem de máquina) que tenha sido gravado no formato padrão (COM HEADER) para uma fita cassete ou diskette.

Exemplo: coloque a fita a ser copiada no gravador e pressione "PLAY OU LOAD". Tecle "R - HEAD". Aguarde um instante para a leitura do "HEADER", anote o nome e os endereços de início, fim e execução. Verifique se os endereços do programa a ser copiado não colidem com a posição de memória onde se encontra o SUPER-ZAPP. Se isto acontecer utilize a opção "M" para aloca-lo em uma posição não colidente.

Rebobine a fita para o início e use a opção "L - LOAD" para carregar o programa. Para gravar uma fita utilize a opção "SAVE". Se quiser gravar em disco, após o carregamento do programa, tecle "!" para ir ao BASIC e de o comando 'BSAVE"nome",&H(end. in{icio),&H(end. final),&H(end. execução)'. Outro exemplo:

BSAVE"TESTE.BIN",&H4000,&H4200,&H4000

>> S - SAVE <<

Este comando permite gravar em fita um bloco de memória. Entre com o endereço inicial, final, execução e o nome.

>> X <<

Este coamndo mostra na tela o conteudo dos registradores do Z-80.

>> Z <<

Mostra um bloco de memória especificando "inicio e fim" em blocos de instruções Z-80. A saida poderá ser impressa se precedida do comando "#".

>> ! <<

Comando para deixar o SUPER-ZAPP e retornar ao BASIC. Para voltar ao SUPER-ZAPP digite "CMD".

>> # <<

Já este comando serve para ativar a impressora nos comandos "D" e "Z".

>> % <<

Ativa/Desativa o motor do cassete.

>> & <<

Seleciona CHECKSUM 1 ou 2. Este comando possibilita verificar erros de CHECKSUM em programas BINÁRIO. Se você costuma copiar de revistas, criar programas em BINÁRIO "linguagem de máquina", este comando é de suma importância. Existe duas formas para calculo de CHECKSUM. O MODO 1 para a soma de todos os 8 bytes numa linha + o mais alto e mais baixo endereço inicial. No MODO 2 haverá a soma dos 8 bytes. Exemplo: Suponhamos que esteja na memória a seguinte linha:

9008: 00 00 00 10 20 00 00 30

Usando o TIPO 1 teremos: CHECKSUM = F8 (total dos dados igual 60 + total do endereço = 98), usando o TIPO 2 Teremos a soma dos 8 bytes ou seja = 60.

>> 4 <<

Seleciona 40 caracteres por linha na opção de DUMP.

>> 8 <<

Seleciona 80 caracteres por linha na oção de DUMP.

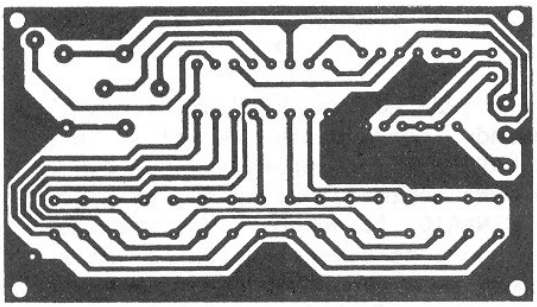
>> NOTA <<

Se ao digitar qualquer comando, for cometido algum erro tecle "ESC" para voltar ao modo de entrada de comandos.

O programa poderá ser transferido para disco. O endereço inicial de carregamento do SUPER-ZAPP é C000,CFFF,C000. Lembre-se de que mesmo sendo utilizado em disco os comandos "L" e "S" farão leitura e gravação sómente em fita cassete.

ACVS PARTE 1

★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS



* NOVA PLACA DE TRANSFORMAÇÃO *

Apresentamos em primeira mão e com exclusividade aos leitores de MSX VIPER, os novos projetos da empresa ACVS ELETRÔNICA LTDA, que é dirijida pelos Srs. ADEMIR CARCHANO e DIOGENES CARCHANO, sócios da empresa que produz à muitos anos os periféricos para MSX que já conhecemos pela sua qualidade e liderança de mercado.

Tendo em vista que empresas como a SHARP e GRADIENTE que lançaram seus micros MSX no Brasil, o fizeram desrespeitando as normas técnicas estabelecidas pelo e para o padrão MSX, houve início a uma verdadeira onda de incompatibilidades. Não que elas fossem muitas, porém eu acho que uma pessoa não compraria um automóvel novo com irregularidades de fabricação (defeitos ocasionados por desentendimentos entre engenheiros, técnicos e fabricantes). Já é conhecido do usuário MSX que alguns programas não rodam no MSX HOT BIT, algumas peripécias podem ser aplicadas para remediar estas situações, porém nunca serão uma solução definitiva.

Se não fosse o bastante as poucas incompatibilidades entre os micros HOT BIT e EXPERT, após alguns anos eram lançados os micros EXPERT PLUS e EXPERT DD PLUS da GRADIENTE, que "tentavam" tomar o padrão internacional do MSX. Em resumo muitos programadores, empresas produtoras de software, fabricantes de hardware e etc, já haviam desenvolvido muitas coisas para o MSX no BRASIL. Os possuidores destes novos micros (PLUS e DD PLUS) não podiam e nem podem até a presente data rodar muitos softwares em seus micros.

Algumas empresas produtoras de periféricos também contribuiram para esta bagunça generalizada, à exemplo a interface de drive padrão CDX-2 que é uma interface brasileira de ACESSO VIA PORTS. O padrão MSX INTERNACIONAL define que uma interface de drive deve ser de ACESSO VIA MEMÓRIA, um exemplo prático: o copiador CHAVE MESTRA, o copiador VERSOR e etc, simplesmente não rodam em micros estrangeiros (legal né ?), e também não rodam nas antigissímas interfaces de drive LEOPARD da SHARP (ACESSO VIA MEMÓRIA). Acho que o leitor já pode perceber a dança do Põe, Tira, Concerta, Retira, Coloca, que fez do CONJUNTO MSX NACIONAL um micro com "jeitinho brasileiro".

Agora imaginem a situação com o surgimento dos kit's de transformação para micros MSX 2.0, MSX 2+ e etc. Cada micro transformado (HOT BIT, EXPERT, PLUS E DD PLUS) se comporta de forma diferente devido ao seu próprio projeto. Atualmente a ACVS é a única EMPRESA que ainda projeta novos periféricos, presta assitência técnica, vende equipamentos, etc.

Nos dias de hoje uma transformação é trabalhosa e demorada, ainda mais se tendo as possibilidades de hardwares como MAPPER, MEGA MAPPER, DOS 2, FM, ETC. Conciente disto a empresa ACVS resolveu lançar a nova PLACA DE TRANSFORMAÇÃO, que irá substituir definitivamente todo emaranhado de periféricos, componentes e maus arranjos do MSX.

Para sermos mais objetivos vamos descrever este novo projeto por tópicos, conforme entrevista concedida pelo Sr. ADEMIR CARCHANO, além de fornecermos no fim da matéria a TABELA DE DADOS para a nova placa de transformação ACVS.

* ENTREVISTA COM ADEMIR CARCHANO *

MSX VIPER: O que é esta placa ?

ADEMIR CARCHANO: Trata-se de uma placa nova que irá substituir todos os periféricos da placa principal. O objetivo é pegar todos os periféricos (internos e externos) e coloca-los em uma placa nova. Quando dizemos "placa nova" nos referimos a trocar a antiga placa principal (placa mãe), criando assim uma nova concepção do MSX mas dentro dos padrões internacionais.

MSX VIPER: Quais são as vantagens desta placa perante todos os periféricos que já foram desenvolvidos ?

ADEMIR CARCHANO: A principal vantagem é eliminar todas as incompatibilidades entre vários micros (HOT BIT, EXPERT, PLUS, DD PLUS). Outra vantagem é evitar tantas ligações de placas diferentes, à exemplo: uma transformação de um EXPERT 1.1 para 2+ com mapper é feita de modo diferente da transformação de um DD PLUS para 2+ com mapper.

Portando havendo só um modo de transformação para ambos os micros, é diminuido as imcompatibilidades a nível de hardware e software. Agora se ambas as placas principais forem as mesmas (como prevê o projeto) não haverá mais imcompatibilidade alguma. Será o alívio dos possuidores de micros PLUS e DD PLUS (entre outros), tanto para os já transformados e os ainda não transformados

MSX VIPER: Então esta placa nova é um novo MSX brasileiro ?

ADEMIR CARCHANO: Não podemos afirmar isto, embora na prática é abandonado aquela enorme placa de circuito impresso (placa mãe) e é colocado em seu lugar uma placa da ACVS mais moderna e organizada que as da SHARP e GRADIENTE. Nesta nova concepção de placa principal é possível de forma organizada e não conflitante, instalar vários periféricos que terão seus devidos espaços reservados, tanto para a imediata ou futura instalação de tais periféricos.

MSX VIPER: Esta placa aceitará futuros periféricos da ACVS ?

ADEMIR CARCHANO: Veja bem, os objetivos principais da nova placa são os de remediar incompatibilidades, eliminar ou minimizar os amontoamentos de periféricos nos SLOTS, assim como na placa principal, dar a alternativa ao usuário de equipar seu micro conforme sua necessidade ou condição.

Em termos de periféricos, a placa nova aceitará todos os que já foram desenvolvidos até a presente data. Porém os SLOTS ficarão livres para poderem ser utilizados outros periféricos que o usuário deseje, assim como a MEGARAM. Os periféricos que poderão ser instalados na placa nova são:

- CPU Z80A de 4 MHz (básico)
- FM ESTÉREO
- MAPPER DE 256 KBytes ATÉ 4 MBytes
- MSX DOS 2
- VDP 9958 (MSX 2+)

* - INTERFACE INTERNA DE DRIVE MAIS RÁPIDA
* - VRAM DE 128 KBytes ATÉ 512 KBytes
* - SAÍDA PARA ÓCULOS 3D NA PLACA
* - CPU Z80H de 8 MHz (turbo)

MSX VIPER: Notem que os periféricos precedidos com asterisco (*) são os mais recentes lançamentos da ACVS. Estes periféricos estão sendo desenvolvidos especialmente para a placa nova, fica a critério do usuário escolher a configuração que melhor supra a sua necessidade ou de acordo com as suas possibilidades. Em resumo um usuário poderá orçamentar uma transformação da nova placa.

Um aspecto interessante é que se o usuário optar pela instalação do Z80H de 8 MHz (turbo), ele poderá retornar ao modo de 4 MHz (básico) através de chaveamento. Outra interessante opção oferecida é a expansão dos 128 Kbytes de VRAM (básico do MSX 2+) para até 512 Kbytes de VRAM. Isto significa que se optarmos por 512 Kbytes de VRAM, poderemos ter da screen 5 à 6 um total de 16 páginas de video em cada screen. E da screen 7 à 12 um total de 8 páginas de video em cada screen. Então teremos muitas páginas de video para poder se trabalhar nas screen's acima descritas.

MSX VIPER: Como os proprietários de antigos kit's MSX 2.0 e MSX 2+ já instalados ficam nesta história ?

ADEMIR CARCHANO: Simples, se eles quiserem trocar sua placa antiga, poderão faze-lo com o aproveitamento de alguns componentes (sujeito a verificação do estado deles). O que for reaproveitado será descontado do preço final da placa nova.

MSX VIPER: Como os proprietários de MSX 1 devem proceder para tal transformação ?

ADEMIR CARCHANO: Para isto seguirão todos os processos anteriores, ou seja há primeiro a necessidade de transformar o micro MSX 1 em um MSX 2+.

Depois de feito este orçamento se o usuário desejar adicionar outros periféricos, eles irão ser somados de acordo com a configuração escolhida. Não há segredos neste processo.

MSX VIPER: Que critérios são adotados para se chegar ao preço final de uma configuração ?

ADEMIR CARCHANO: Isto depende muito, pois existem vários micros, os transformados e os não transformados, além dos kit's da DDX. Peço aos leitores que olhem a TABELA DE DADOS para maiores esclarecimentos

MSX VIPER: Qual a data prevista para o lançamento ?

ADEMIR CARCHANO: Não é uma promessa mais uma "previsão estimada" para que tudo esteja pronto para o final da segunda quinzena de Dezembro.

MSX VIPER: Mas de que ano ? (Risos)

ADEMIR CARCHANO: Pensa-se que para o ano de 1994 (Risos). Falando sério para Dezembro de 1994.

MSX VIPER: Como o usuário poderá fazer um orçamento da placa nova ?

ADEMIR CARCHANO: Através de CARTA especificando: o micro, modelo, periféricos, condições gerais do micro, que novos periféricos deseja acrescentar à nova placa, etc. Também por TELEFONE ou então FAX. Se o usuário desejar poderá trazer ao nosso escritório sua CPU para uma avaliação mais detalhada.

MSX VIPER: Então já que comentamos o essencial sobre o novo projeto, vamos nos despedindo. Ahhh para que serve este botão vermelho aqui da parede ? (Trimmmmmmm)

ADEMIR CARCHANO: É simplesmente o alarme de incêndio do prédio!!!

MSX VIPER: Agradecemos pela entrevista concedida a MSX VIPER, e estamos torcendo para que este projeto seja mais um sucesso ACVS. Alguma observação para dizer aos usuários MSX ?

ADEMIR CARCHANO: Disponham, "então vamos nesta" quem paga o café ?
Nos colocamos a disposição dos usuários que queiram obter maiores informações desta nova placa, até breve!

* TABELA DE DADOS PARA A NOVA PLACA ACVS *

>> FONTE DE ALIMENTAÇÃO <<

A placa da fonte de alimentação deverá ser trocada para poder suportar todas as novas características do micro. Dependendo do modelo final do micro alguns componentes poderão ser reutilizados.

>> CLOCK DO SISTEMA <<

Clock básico para CPU e memórias de 4MHz com chaveamento Turbo para 8MHz na versão mais simples. Gerador de clock com cristal de 16 MHz e divisor por dois e quatro. Nos SLOTS e demais circuitos, com excessão do Drive e memórias, o clock continua de 3.57 MHz.

>> CPU <<

A CPU Básica é o Z80A-4 MHz com opção para Turbo sendo feita a troca pelo Z80H-8 MHz. Todas as linhas de endereçamento, controle e dados são isoladas dos circutios internos e dos SLOTS. Sinal de Wait em cada M1 só será ativo quando o programa rodar nos SLOTS ou no acesso a periféricos no modo Turbo, quando necessário.

>> RAM <<

As memórias RAM estarão localizadas no SLOT 2 como no Expert 1.0. O modo de endereçamento será páginado em blocos de 256 KBytes usando memórias 44256. Os endereços de paginamento serão as portas FCH a FFH. A placa básica virá com 256 KBytes. A ampliação de RAM será feita com a solda de memórias do mesmo tipo e velocidade nos espaços já reservados. O máximo será 1 MByte. Será deixado espaço para um módulo de memória SIMM que poderá ser de 1 ou 4 MBytes.

>> EPROM <<

As EPROM's internas serão de alta velocidade para não usar o Wait em cada M1. Internamente ficarão: ROM, SUBROM, FM, DOS 2 E DRIVE. Todas as EPROM's com excessão da ROM deverão estar no SLOT 1 (expandido).

>> VDP <<

O processador de video será o V9958 nos endereços 98H a 9BH. VRAM poderá chegar até a 512 KBytes. O Básico é de 128 KBytes. Saida de video colorido, RGB e

monocromático na placa da CPU. Chaveamento dos bancos de VRAM com portas não utilizadas. Saída para óculos 3D na placa.

>> SOM <<

O PSG continuará no seu endereço normal A0H, A1H e A2H. O FM continuará no seu endereço normal 7CH e 7DH. Todos os sinais de som serão agrupados na saída de audio do micro e pala TV. Nos canais Estéreo estarão separados os 6 canais de FM, SLOT 1 e click do teclado no canal direito e o PSG, Bateria do FM e SLOT 2 no canal esquerdo. Poderá ser colocada uma saída já amplificada para colocação de caixas externas.

>> RELÓGIO <<

O relógio calendário continuará o RP5C01 mantido por bateria interna. O endereçamento continuará nas portas B4H e B5H. O sinal de alarme poderá ser utilizado.

>> CASSETE <<

Continuará existindo a entrada e a saída para cassete.

>> DRIVE <<

A interface de drive interna será de alta velocidade e só usará drives de 720 KBytes. O endereçamento da interface de drive é paginada em memória e não por I/O. A fonte de alimentação deverá comportar até dois drives de 3 1/2 ". Os drives poderão ser embutidos ou externos.

>> TECLADO <<

Será usada a mesma tomada dos teclados Expert.

>> JOYSTICK <<

Será mantido o padrão.

>> CONECTORES <<

Todos os conectores do micro antigo, serão reutilizados desde que estejam em bom estado.

>> COMPONENTES <<

Sómente alguns componentes poderão ser reutilizados na nova placa.

EXPERT 1.0 E 1.1 COM KIT 2+/FM/MAPPER 256 KBYTES (ACVS):

** EPROM ** Só se forem compatíveis com a nova velocidade.

** RAM ** Não serão reutilizadas mesmo se já forem de Mapper.

** PPI 8255 ** Será reutilizada.

** PSG AY-3-8910 ** Será reutilizado.

** CPU Z80A ** Só será reutilizada se não for usado o modo Turbo.

** VDP-V9958 ** Será reutilizado.

** FM ** Será reutilizado.

** INTERFACES DE DRIVE ** Não poderão ser reutilizadas.

** CI's TTL ** Sómente alguns poderão ser utilizados.

EXPERT PLUS COM KIT 2+/FM:

** EPROM ** Só se forem compatíveis com a nova velocidade.

** RAM ** Não serão reutilizadas.

** PPI, PSG e Z80 ** Não poderão ser reutilizados por estarem dentro de um único integrado.

** VDP-V9958 ** Será reutilizado.

** VRAM 128 KBytes ** Serão reutilizadas.

** FM ** Será reutilizado.

** INTERFACES DE DRIVE ** Não serão reutilizadas.

** CI's TTL ** Sómente alguns poderão ser reutilizados.

HOT BIT COM KIT 2+/FM/MAPPER (ACVS):

** EPROM ** Só se forem compatíveis com a nova velocidade.

** RAM ** Não serão reutilizadas mesmo se

já forem de mapper.

** PPI 8255 ** Será reutilizada.

** PSG AY-3-8910 ** Será reutilizado.

** CPU Z80A ** Só será reutilizada se não for usado o modo Turbo.

** VDP-V9958 ** Será reutilizado.

** VRAM 128 KBytes ** Serão reutilizados.

** FM ** Será reutilizado.

** INTERFACES DE DRIVE ** Não serão reutilizadas.

** CI's TTL ** Sómente alguns poderão ser utilizados.

PARA MICROS COM KIT 2.0 (ACVS):

- Todos os dados dos micros acima, com excessão do VDP que será trocado.

PARA MICROS COM KIT DDX:

- Os componentes originais do micro seguirão os mesmos critérios acima. Dependo do estado dos componentes da parte de 2+ eles poderão ser reaproveitados.

DIOGENES CARCHANO

Em sua mesa ao lado de Ademir Carchano. Diogenes é responsável por todos os contatos da empresa, trabalha com MSX 2+ PANASONIC para gerenciar todos os compromissos da empresa.

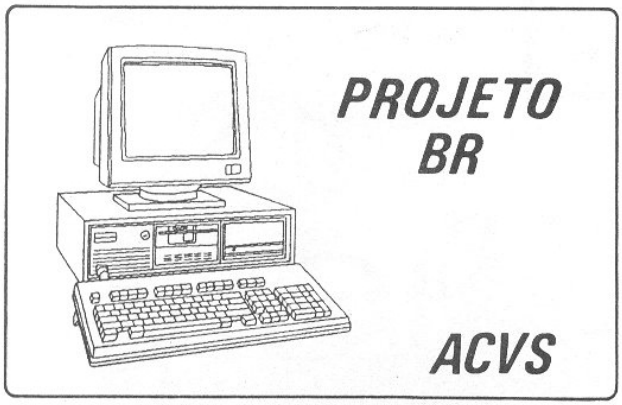
ADEMIR CARCHANO

Em seu novo escritório na avenida Paulista, no centro da cidade de São Paulo. A sua esquerda o computador principal da ACVS onde são realizados todos os projetos de MSX.

SALA DE RECEPÇÃO DA ACVS ELETRÔNICA LTDA
Em um lugar bem instalado e com bonita decoração

VISTA PARCIAL DO ESCRITÓRIO
Ao fundo Diogenes Carchano em sua mesa, a frente a estação principal de trabalho da ACVS

ACVS PARTE 2 ★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS



BR PROJECT - UM COMPUTADOR BRASILEIRO

Pode parecer estranho, mas soa de forma magnífica a frase "Um Computador Brasileiro". Estamos falando sobre o mais novo e audacioso projeto da empresa ACVS ELETRONICA LTDA, frizando mais uma vez os nomes de seus proprietários ADEMIR CARCHANO e DIOGENES CARCHANO responsáveis pelo projeto. A empresa ACVS esta projetando um novo micro, o qual ainda não possui um nome definido, apenas um "ID" de projeto que é BR PROJECT e que tem uma data prevista para lançamento até o fim da primeira quinzena de Janeiro.

Este novo computador está sendo desenvolvido inteiramente pela ACVS e NÃO É UM MSX, e sim um computador diferente, com desempenho e status das melhores máquinas que possam existir. Para que o usuário de MSX não fique perdido nesta história, é bom saber que o BR PROJECT será 100% compatível com os PROGRAMAS (softwares) de MSX, mas sómente os programas pois sua parte HARDWARE é totalmente nova, baseada em uma estrutura que obedece a "filosofia dos micros PC's". Ele não aceitará nenhum periférico da antiga linha MSX, sómente os desenvolvidos para este micro, a exemplo: Não será possível utilizar uma FM ESTÉREO ACVS em cartucho (ou outra qualquer) em conecção com o novo computador, assim como os demais periféricos já desenvolvidos até a presente data.

A idéia básica da criação deste novo computador, é superar todos os micros que já foram criados para a linha MSX. Para se ter uma idéia ele poderá ser superior ao MSX TURBO-R FS A1GT que foi o maior passo dentro da linha MSX. Mais uma vez vale a pena ressaltar que o BR PROJECT não é um micro dentro dos padrões nacionais e internacionais MSX's, tanto que seu nome não será e nem terá nada da palavra "MSX".

1

ESTRUTURA

Este novo computador tem como objetivo principal se aproximar bastante das placas utilizadas nas plataformas IBM PC, ou seja a partir de uma placa principal será possível montar um micro inteiro. Como nos micros IMB PC a placa principal é fornecida sómente com as peças básicas, a partir da qual o usuário pode configurar o seu micro adicionando periféricos conforme a sua necessidade ou condição.

Em resumo o usuário poderá adquirir uma placa principal e um gabinete com fonte a sua escolha. A partir deste ponto ele começa a configurar o seu micro, escolhendo para isto os Módulos de memória, Clock do sistema, Processador de video, Placas de som, Etc. Notem que as placas citadas como exemplo, são instaladas em EXPANSÕES INTERNAS dentro do micro e não como nos MSX's em que você possuia dois SLOTS frontais (A e B) para conectar periféricos.

Para ficar mais claro ainda vamos acompanhar este exemplo: você adquiri um periférico, por exemplo uma interface de HD que NÃO é um CARTUCHO e sim uma placa que você conecta facilmente na placa principal (dentro do micro).

Na placa principal (padrão básico) permanecerão a CPU, a Controladora de memória RAM, a Controladora de circuitos de SLOTS, os Conectores de expansão, Relógio, Etc. Para configurar (equipar) o micro seja qual for o periférico escolhido, nenhum ficará para fora do gabinete. Monitores, Drives e HD's ficarão também por conta do usuário que poderá adquiri-los a parte!

2

MEMÓRIA

Como já sabemos que será possível se trocar qualquer placa de periférico, ou mesmo incrementa-la a qualquer instante sem ter que sair arrastando a CPU por ai, vamos falar da capacidade de memória do BR PROJECT.

A configuração mínima de memória admissível para este novo micro está prevista em 256 KBytes, podendo chegar até 4 MBytes de acordo com o padrão do projeto estabelecido pela ACVS. Mas é bom lembrar que este não é um limite de memória definitivo, pois o novo micro terá suporte para até 16 MBytes de memória. O custo dos módulos de memória para 16 MBytes é financeiramente inviável, porém notem que isto é possível de ser feito.

3

VELOCIDADE

Tratando-se de velocidade do BR PROJECT, ele poderá ter algumas opções de escolha. O básico do projeto, ou seja a configuração mínima é de 4.0 MHz, podendo também se optar por 8.0 MHz (velocidade do MSX TURBO-R). Como este novo micro foi concebido para ser de alta velocidade, sobra ainda a opção de 14 MHz (nesta velocidade o MSX TURBO-R fica para trás), é aqui que este micro começa a mostrar apenas um de seus apíces de todo seu grande potêncial.

Lembrem-se de que cada opção de clock escolhida é totalmente destinta e separada, ou seja uma vez escolhido e adquirido o clock de 4.0 MHz, este sómente irá trabalhar a 4.0 MHz, podendo no futuro ser adquirido um clock de 8.0 ou 16 MHz e troca-lo pelo antigo.

4

VIDEO

A capacidade gráfica do micro pode variar muito de acordo com a configuração escolhida, por exemplo: será possível adquirir uma placa de video versão simples de 80 colunas e monocromático, ou utilizar-se do VDP V9958 (MSX 2+). Agora a "paulada" mesmo fica por conta de uma outra placa de video que talvez demore mais tempo para ser finalizada, porém já está prevista para o BR PROJECT. Esta nova placa de video possibilitará 16 MILHÕES DE CORES, no sistema PONTO A PONTO, trabalhando à 24 BITS e com a possibilidade de MULTIPAGINAMENTO devido a expansão de VRAM.

Lógicamente esta placa de 16 MILHÕES DE CORES, poderá ser um dos alvos principais de tantas conversas e lamúrios de outros tipos de usuários.

5

SOM

Em matéria de som, este micro já poderá a princípio contar com uma placa de FM ESTÉREO (o mínimo básico), além dos outros projetos de audio em andamento que constam no anúncio da empresa ACVS que serão "voltados" ao BR PROJECT. Entre as placas estão:

** SAMPLER ** Será elaborada uma placa de SAMPLER (uma placa para digitalização de sons).

** INTERFACE MIDI ** Será elaborada uma interface MIDI, onde se poderá conectar teclados ao micro.

** FM 16 CANAIS ** No momento está sendo estudado a "possibilidade" desta placa.

** SOUNDBLASTER ** Gostaria de deixar bem claro que isto é "uma mera cogitação" não prevista no projeto. Porém não poderiamos deixar de comentar a "possibilidade" do uso de uma placa SOUNDBLASTER neste micro.

6

INTERFACES

Fará parte do projeto e de acordo com a escolha de configuração do usuário, a CONTROLADORA DE DRIVES E HD a partir de duas opções:

PLACA SÓ PARA DRIVES: Poderá controlar drives nas formatações de 720 Kbytes, 1.2 MBytes e 1.44 Mbytes, sucessivamente nos formatos 5 1/4" e 3 1/2". É bom lembrarmos que o padrão de formatação 360 KBytes 5 1/4" está excluído desta placa controladora.

PLACA PARA DRIVES E HD: Será utilizado o padrão SCSI de controladora de HD, lógicamente o HD ficará também dentro do gabinete. Para os drives serão utilizados nesta opção de placa os mesmos padrões descritos acima.

7

OUTROS

As demais placas que estarão a disposição dos usuários são a interface RS 232C, na qual poderá ser conectada outros periféricos como MODEM de alta velocidade, conecções em REDE, etc. Não podemos esquecer que o MSX DOS 2 também poderá ser acrescentado a uma placa. As entradas de teclado serão do padrão MSX, porém estuda-se a "possibilidade" do uso de teclados do PC. Como já falamos em tantas "possibilidades", a última que mencionamos é a de se instalar uma EXPANSÃO ACESSÍVEL, ou seja um SLOT FRONTAL para a conecção de algum periférico extra.

Todos os periféricos desenvolvidos durante e depois deste projeto serão destinados à este micro. A ACVS no momento não tem planos imediatos para a exportação deste micro para outros países, mas com certeza este é um dos grandes anseios da empresa.

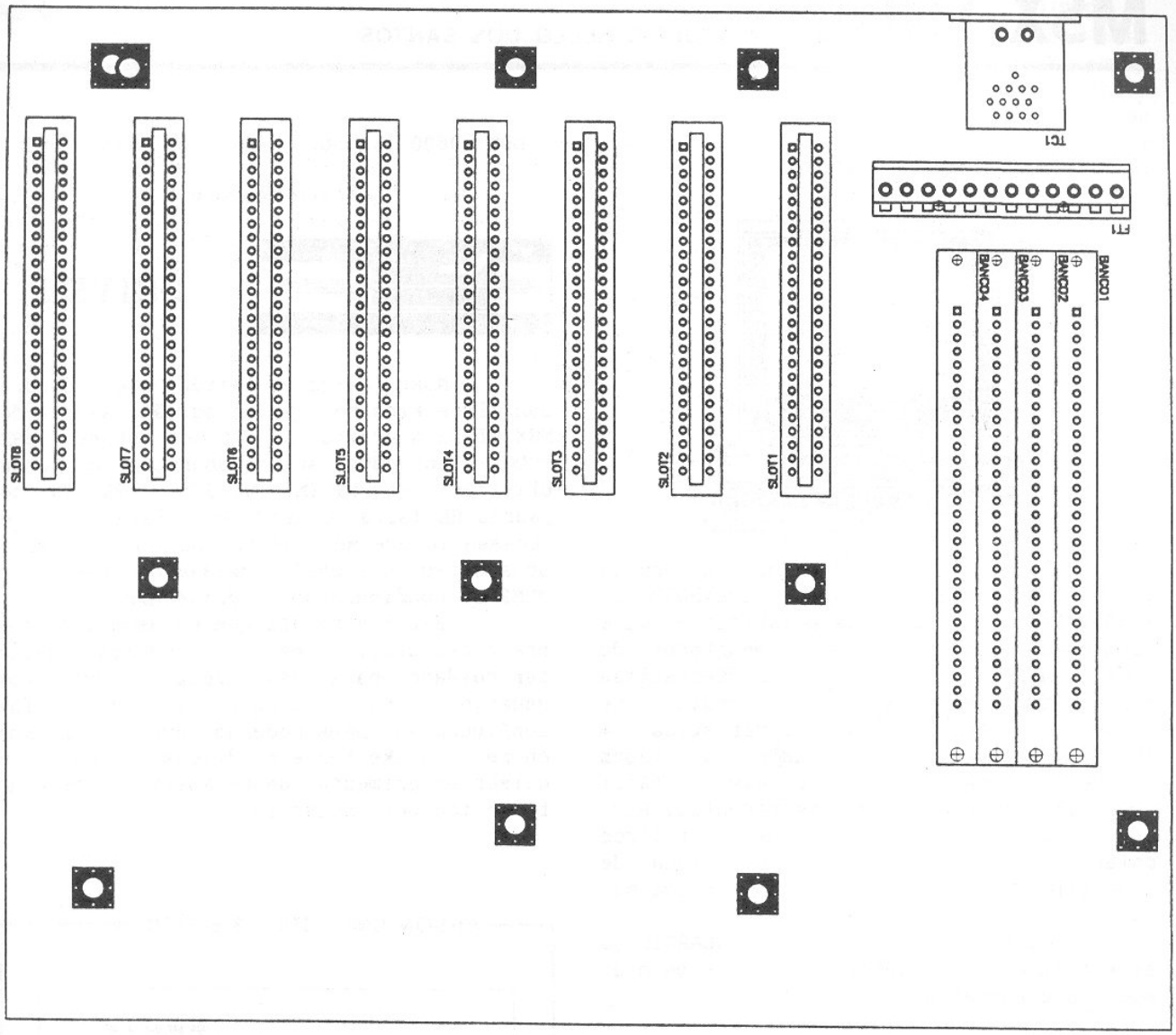
PARA FINALIZAR ESTA MATÉRIA

O custo de uma configuração mínima deste micro não está definida, sómente sobre consulta poderão ser fornecidos alguns valores. Neste projeto NENHUMA peça, componente ou periférico já existentes poderão ser reutilizados, pois a imcompatibilidade de hardware é total.

O que nos reserva a opinião final é que os micros MSX existentes até hoje, não irão durar a eternidade, a menos que alguma outra empresa resolva faze-los (muito duvidável). Cada novo micro deste colocado no mercado, irá garantir a contínuidade do MSX, não do antigo padrão da máquina, porém do IDEAL e da ESTRUTURA MSX. Apesar de muitas controvérsias que poderão surgir, o BRASIL VOLTARÁ A TER O IDEAL MSX, mesmo sobre outra PLATAFORMA, assim esperamos.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES:

ACVS ELETRÔNICA LTDA
Av. Paulista, 2001 sala 1223/12º andar
São Paulo - SP
CEP: 01311-931
TEL/FAX: (011) 289-0394



SELETIVO PARCIAL DA PLACA DO NOVO COMPUTADOR DA ACVS
Desenho em redução fornecido pela ACVS

MSX ON-LINE

VIDEOTEXTO sinônimo de informação, lazer e educação. Agora também é ponto de encontro de usuários MSX bem informados

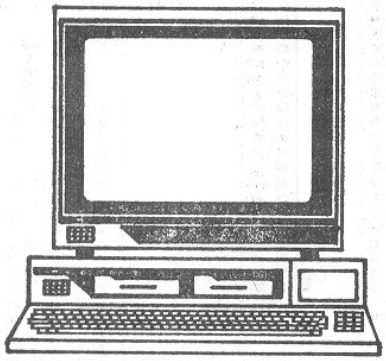
Participe com opiniões, matérias e dicas, análises de softwares e hardwares, sorteios. Correio on-line direto com o editor.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE VIDEOTEXTO, CONSULTE A CENTRAL TELEFONICA DE SUA CIDADE.

Alexandre Sobrino
Central: 1481
*Chave: PLAY*MSX*

MSX TUDO ★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS

FILTROS



"Adote-o hoje e dispense os óculos amanha", com esta frase a POLAROID DO BRASIL lança seus filtros polarizantes para terminais de computadores ou monitores de video. Entre as principais características destes filtros estão a capacidade de redução da intensidade de luz refletida em até 99%, o aumento do contraste da imagem que resulta em cores mais vivas, fácil instalação que não requer ferramentas, etc.

Sendo que com o uso destes filtros polarizantes é preservada a saúde visual de profissionais que necessitam trabalhar muitas horas em frente de um terminal.

Os filtros polarizantes POLAROID já se encontram a disposição nos seguintes modelos e formatos:

De 13" a 15" - Poliester (Padrão)
De 10" a 12" - Poliester

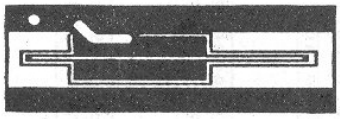
Para obter maiores informações a respeito deste e de outros produtos da POLAROID DO BRASIL, você deve entrar em contato nos seguintes endereços e telefones:

POLAROID DO BRASIL
Av. Paulista, 1776 11º andar
São Paulo - SP CEP: 01310-921
TEL: (011) 285-6411 FAX: (011) 288-6521

Av. Mal. Câmara, 271 - Sobreloja - Sala 101
Rio de Janeiro - RJ CEP: 20020-080
TEL: (021) 262-1303 FAX: (021) 262-5685

SAC - Serviço de Atendimento ao Consumidor
DDG: 0800.11.1367 - FAX: (011) 251.4685

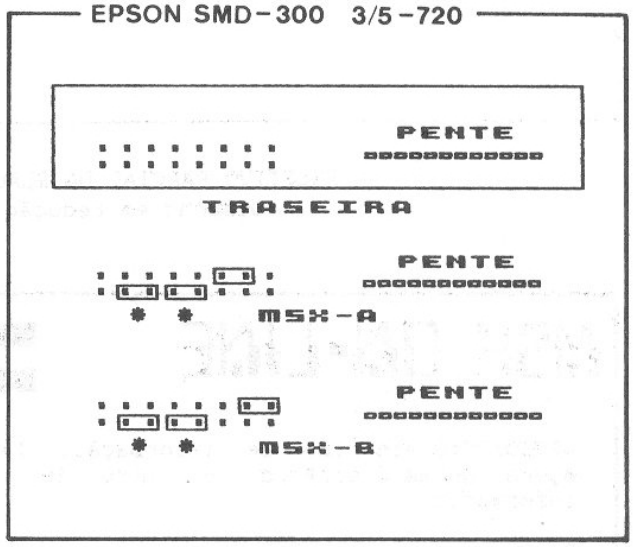
oooooooooooooo



DRIVES

Nosso amigo e leitor Alex Sandro Gonçalves Firmino, leu na edição passada de MSX VIPER o artigo DRIVES da sessão MSX TUDO, e nos envia sua colaboração de como utilizar o FLOPPY SMD-300 3/5 - 720 KB no padrão HD (alta densidade). Para isto é necessário que se elimine os dois JUMP'S adjacentes do FLOPPY, deixando sómente o JUMP de configuração de drive A/B.

Ele nos relata que os usuários que pretendem utilizar esta configuração devem ter cuidado para não trocar discos com usuários não precavidos de tal configuração, pois poderão haver problemas entre os diskettes e os drives. Para quem quiser experimentar segue abaixo o desenho fornecido pelo nosso leitor:



Os JUMP's marcados com o simbolo * são os que devem ser retirados. Se você conhece alguma configuração de drive, envie sua colaboração para que possamos publicar!

CURIOSIDADES

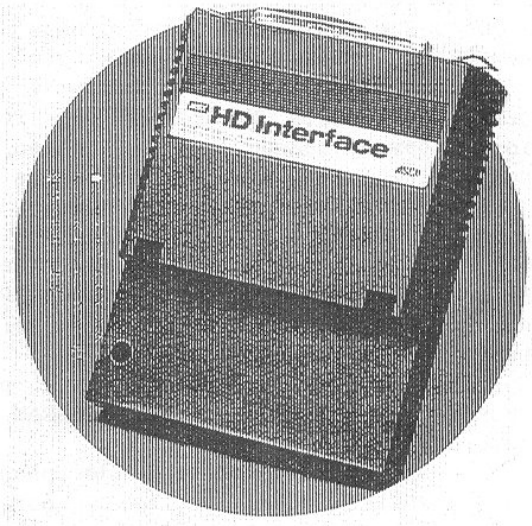
Alguns fatos interessantes podem acontecer no dia a dia envolvendo o MSX, sejam simples coincidências ou fatos nunca revelados. Como já dissemos antes vamos ver algumas destas coincidências e fatos a "mero título de curiosidade". Para começar o nome MSX ou sejam as siglas M - S - X são muito utilizadas nos dias de hoje, a exemplo o carro NSX da HONDA, onde só há diferença mesmo em uma letra da palavra.

Mas entre tantas semelhanças, no mês de outubro me deparei com outro nome de veículo que desta vez não sómente lembrava algo do MSX, porém era nada mais nada menos que o nome TURBO-R. Na verdade trata-se do carro da empresa britânica BENTLEY, fundada em 1919 e arrematada pela ROLLS-ROYCE no ano de 1931, devido a crise financeira pela qual passava a BENTLEY. O então modelo TURBO-R da BENTLEY (o nome da empresa permaneceu) possui 6750 cc, motor dianteiro V8, 16 válvulas, gasolina e com velocidade máxima de 225 Km/h, etc.

Com o passar dos anos, os nomes BENTLEY e ROLLS se fundiram, o preço básico de um automóvel BENTLEY modelo TURBO-R está na faixa aproximada de US$ 285.789, "sem contar a inovação de 1 MBytes de memória" (brincadeira pessoal), agora falando sério se o MSX TURBO-R estivesse cotado em US$ 500,00 daria para se comprar 571 MSX's TURBO-R ou pelo menos uns 200 PC's, é brincadeira ?!

oooooooooooooooooo

Mudando um pouco de assunto, como vocês já puderam ler aqui em MSX VIPER, a empresa ASC II do Japão não fabrica mais seus excelentes periféricos para MSX, porém muitos nunca ouviram falar sobre periféricos como: Interface de HD ou mesmo Interface serial RS 232. Aproveitando este espaço gostariamos de deixar a foto de uma interface de HD da ASC II. Ela se parece muito com um cartucho-modem (tamanho) e foi muito utilizada em micros MSX TURBO-R no JAPÃO, com MSX DOS 2, MSX VIEW, ETC. Para futuras recordações fica aqui a foto de interface de HD da ASC II:



oooooooooooooooooo

Agora um fato bastante interessante, todos já conhecem ou devem ter ouvido falar da famosa estratégia de marketing utilizado pela empresa ULTRAGÁS (uma das maiores distribuidoras de gás). Vocês se lembram que os caminhões de distribuição desta empresa foram os primeiros a utilizarem a famosa "musiquinha" para avisar os consumidores que o caminhão de gás estava passando ? Tocando uma pequena e sigilosa melodia os caminhões passavam pelas ruas e com isto ganhavam mais prestígio de seus clientes.

Os que já puderam presenciar este fato me perguntam: Mas o que tem haver o MSX com isto ? O MSX tem muito haver com isto, pois na verdade o que existe dentro dos caminhões da ULTRAGÁS é um circuito digital que foi elaborado e projetado pelo Sr. Ademir Carchano da ACVS ELETRÔNICA LTDA. A estratégia de marketing da empresa ULTRAGÁS já havia começado junto a uma

campanha de publicidade, a qual previa além de anúncios um projeto de modernização e nova filosofia de trabalho.

Pois bem o básico de toda esta campanha era tornar a distribuição dos botijões de gás da ULTRAGÁS algo que se torna-se memorável. Para isto foi composto um JINGLE que seria a marca registrada da empresa, esta música deveria ser tocada tal qual o processo de gravação final do estúdio, ou seja sem chiados, ruídos, distorções e outros "desarmônicos". A música não poderia se parecer como os megafones dos vendedores ambulantes tipo: "Pamonhas, pamonhas, pamonhas, é puro cural de milho verde, pamonhas fresquinhas" ou então "Olha cândida, desinfetante, etc".

Apesar das boas idéias e do projeto, nada saia do papel por longo perido de tempo, quando Ademir Carchano foi consultado e aceitou a parte referente ao projeto eletrônico. Então foi entregue em suas mãos uma fita cassete com o tal JINGLE, Ademir Carchano tomou como primeiro passo a elaboração de um circuito SAMPLER (digitalizador de sons) que atráves de um software desenvolvido para o MSX "sampleava" os sons contidos na fita para os BUFFERS da velha e boa MEGARAM no formato digital.

A exigência principal do projeto era que a música tocasse ao menos por 30 segundos e deveria ocupar 128 KBytes dentro das EPROM'S estabelecidas para o projeto. Após o conteúdo digital (no caso a música) estar armazenada na forma de dados. O segundo passo a ser tomado foi a elaboração de um FILTRO LÓGICO digital (software) cuja finalidade era limpar as impuresas contidas na gravação. Feito isto possuia-se em mãos um SAMPLE de alta qualidade, com uma Faixa Dinâmica de 90 dB.

O último passo é a gravação das memórias, onde os dados digitais são transferidos para a EPROM. Junto aos dados (música) é também gravado um "friware gerenciador" (software) que será responsável pela excecução e controle dos dados. Pronto, agora falta projetar um Circuito Digital-Analógico onde irão ser colocados todos os componentes para funcionarem, ou seja o famoso circuito que irá tocar a música nos caminhões.

E assim comentamos mais uma grande façanha do MSX e da ACVS no dia a dia dos usuários de MSX, que poderiam passar desapercebidos se não fosse esta matéria de MSX VIPER. Porém avisamos aos leitores que se um dia o caminhão da ULTRAGÁS passar pela sua rua e ao invés de tocar: "ULLLL... TRAAAA... GÁSSSSSS..." ele tocar "NÃO É A MAMÃE", com certeza deve ter sido por falta de pagamento (brincadeirinha!).

oooooooooooooooo

HARD & CIA

Com a intenção de ajudar o usuário MSX, mais uma vez fornecemos aqui alguns endereços e telefones de empresas que podem fornecer algumas peças, acessórios, serviços e outras COISAS DIFÍCEIS DE SE ACHAR para o MSX. Se você conhece algo difícil de se achar para o MSX e o lugar onde encontra-lo, escreva-nos que publicaremos para que outros usuários tentem solucionar os seus problemas.

Contamos mais uma vez com a sua colaboração e gostariamos de avisar que os endereços podem nem sempre estar atualizados. Aguardamos contatos de vocês, sejam pessoas físicas ou jurídicas. Este espaço não tem finalidade comercial, até a proxima !

MEMPHIS INDUSTRIA E COMERCIO LTDA

FITAS para impressoras e máquinas de escrever, BALCÃO de atendimento

Av. Arnolfo Azevedo, 108 - Pacaembú
São Paulo - SP
TEL: (011) 262-5577 FAX: (011) 262-5263

TECMICRO

MANUTENÇÃO de impressoras, drives e monitores.

Av. Brig. Faria Lima, 1383 Loja 10
São Paulo - SP
TEL: (011) 813-5718 FAX: (011) 212-0310

ANGEISA

MANUTENÇÃO de impressoras e drives.

R. São Silvino, 66 - Ipiranga
São Paulo - SP
CEP: 04264-090
TEL/FAX: (011) 273-9803

ACVS ELETRÔNICA LTDA

REPARAÇÃO de micros MSX, TRANSFORMAÇÃO e também DESENVOLVIMENTO de projetos.

Av. Paulista, 2001 12º andar sala 1223
São Paulo - SP
CEP: 01311-931
TEL/FAX: (011) 289-0394

FIRE HAWK BBS

BBS exclusiva para MSX, 1200/75 8N1, interligada a MSX NET da Europa, ACESSO livre mediante cadastramento on-line.

Segunda a segunda das 21:00 as 6:00 hs.
TEL:(021) 393-4490
SYSOP: Fernando Carneiro

EDITORA CAMPUS LTDA

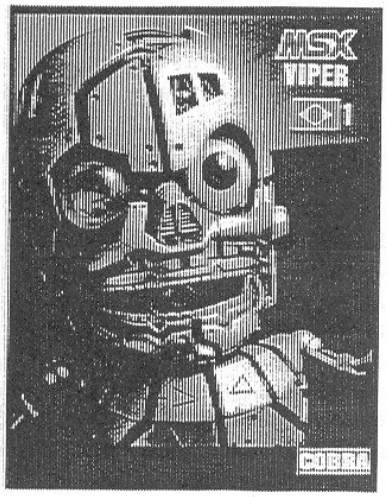
LIVROS das mais diversas áreas do MSX, INFORMATIVO bimensal, CATÁLOGO anual.

R. Sete de Setembro, 111 16º andar Centro
Rio de Janeiro - RJ
CEP: 20050-002
TEL: (021) 221-5340 FAX: (021) 507-1991

NEWSTAR MSX LTDA

GRAVAÇÕES em fita K-7 para MSX.

Av. Taboão, 2700 S-57B
Bairro Suisso
São Bernardo do Campo - SP
CEP: 01209-001
TEL: (011) 418-8538



Numeros Anteriores

SE VOCÊ PERDEU O NÚMERO 1 DE MSX VIPER

Você pode fazer seu pedido de MSX VIPER 1 enviando um cheque nominal e cruzado seguido de uma carta para MSX VIPER especificando o FORMATO no pedido:

STANDARD → capa monocromática, 40 páginas, encadernada e plastificada, sessão FREE SOFT.

SPECIAL → capa colorida, 40 páginas, encadernada e plastificada com 1 disco 3/5 da sessão FREE SOFT, com programa para MSX 1 e 2.

R. CHADY MURADI, 81 - SÃO PAULO - SP CEP:05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706 DAS 9:00 AS 17:00 HS.

---

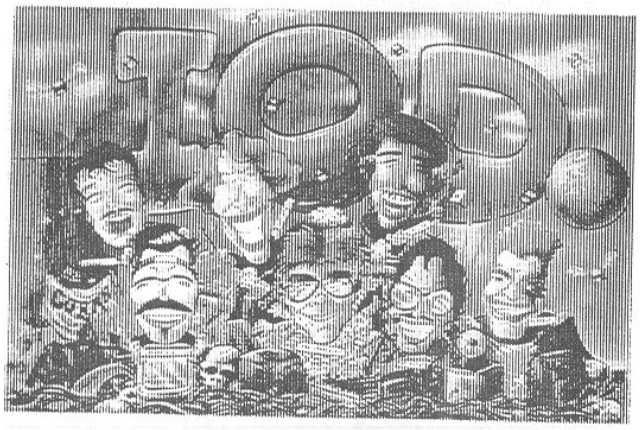
011 579-8050 SAMPA INFORMÁTICA 011 579-8050

TUDO PARA MSX: Drive 5 1/4, Placa 80 colunas, Modem de comunicação, Impressoras, Formulários contínuos, Etiquetas, Diskettes 5 1/4 e 3 1/2, Joystick MSX, Arquivos, Capas em geral, Cabos em Geral, Fitas para impressoras, Livros. Etc.

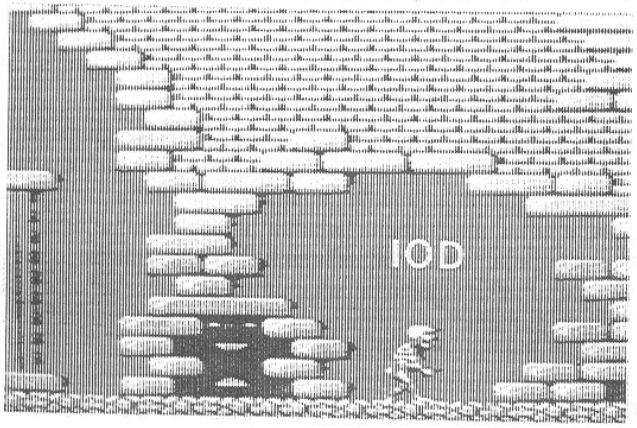
PROGRAMAS PARA MSX 1, 2, 2+, MEGARAM, TURBO-R - JOGOS E APLICATIVOS

R. LUIS GOES, 1466 SALA 2 - VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP CEP: 04043-000

IOD NEWS ★ OLIVIER HUSTIN



Sempre que possível iremos abrir esta sessão internacional destinada a IOD e todos os membros que fazem parte da equipe, trazendo as últimas notícias da BÉLGICA, assim como da EUROPA. Vocês devem estar perguntando que foto é esta ai em cima ?!? Esta foto é uma reprodução fotográfica do MEGA POSTER desenhado, pintado, satirizado e finalizado por DANILO DANISI (membro italiano da IOD) para a exposição que houve em abril em TILBURG na HOLANDA. Como vocês podem notar, ai estão os membros da IOD vistos pelo pincel de DANILO DANISI. Este grande poster de desenho caprichado e super colorido estava presente no STAND da IOD, só para relembrar, em abril deste ano na HOLANDA foi lançado oficialmente o METAL LIMIT, assim como o AUDIO WAVE 3 de DANILO DANISI que fizeram o maior sucesso (mais de 100 cópias vendidas no primeiro dia).



TELA DO MENU DE LAZY BONES EM METAL LIMIT

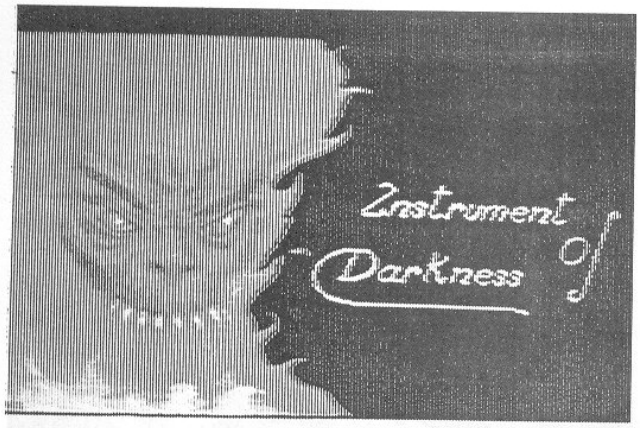
Vamos as informações da IOD... OLIVIER HUSTIN nos comenta que em setembro de 94 começaram as suas aulas (Olivier Hustin estuda Ciências da Computação), o que mais lhe falta é tempo, mas não a atenção. Em meio a esta agitação de aulas e o encontro em ZANDVOORT na HOLANDA, ele nos comenta que o MSX CLUB GOUDA da HOLANDA parou de públicar a revista QUASAR (em diskette), isto se deve ao fato de que dois programadores da QUASAR fizeram um programa no mesmo estilo DISK MAGAZINE (revista em diskette) para o PC e largaram o MSX. Lamentável mas é a verdade, com isto o MSX CLUB GOUDA não irá públicar mais a QUASAR, irá sómente vender softwares para MSX e importar periféricos. Ficam corrigidas aqui as informações públicadas em MSX VIPER 1 de que o MSX CLUB GOUDA parou! A única coisa que o MSX CLUB GOUDA parou foram as publicações da revista em diskette QUASAR.

Desculpem por isto mas, foi díficil apurar esta informação devido as várias fontes que diziam coisas diferentes. Ainda sobre a exposição de setembro de 94 em ZANDVOORT, foi lançado oficialmente o cartucho do VDP V9990 para MSX TURBO-R ou seja o GRAPHICS 9000 (para saber mais leiam MSX VIPER Nº 1). Como todos foram a esta exposição querendo apreciar ou comprar o GRAPHICS 9000, puderam encontra-lo a fl 399 florins + ou - US$ 222. No primeiro dia foram esgotadas as 60 peças que estavam disponíveis para a venda em ZANDVOORT, muita gente ficou sem um por lá. OLIVIER nos comenta que o GRAPHICS 9000 possui uma entrada para DIGITALIZADOR, e que pode fazer vários testes em um computador de BENOIT MARTIAL do FRENCH UNITED CODERS, com o qual a IOD dividiu o STAND este ano. Também fez um SMOOTH SCROLLING (rolamento suave) em alta resolução (screen 7) com instruções COPY ! do BASIC !

Agora falando sobre o cartucho MOONSOUND de 24 canais X 16 bits (para saber mais leia o MSX VIPER Nº 1), OLIVIER nos explica curiosamente que não se usa 18 canais FM + 24 canais PCM, e sim em dois modos:

MODO 1....18 canais em FM + 6 canais em PCM

MODO 2.....24 canais sómente em PCM



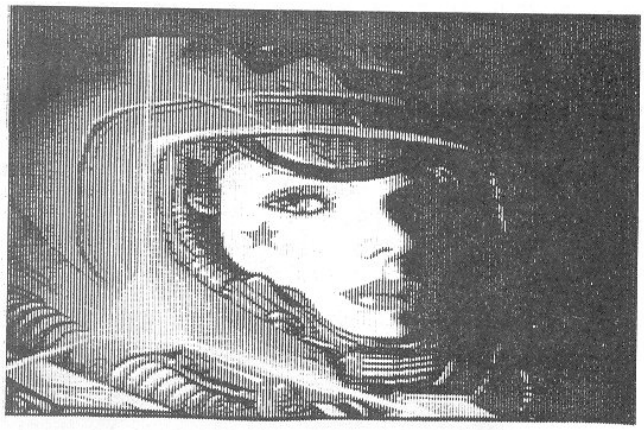
TELA PINTADA POR LOOPING (IOD) - SLIDE PART

Para isto foram desenvolvidos dois softwares que acompanham o pacote MOONSOUND (cartucho + softwares), um para o MODO 1 e outro para o MODO 2, lógicamente que ao se adquirir o cartucho, já estão incluidos no preço final estes dois softwares, além dos manuais. O preço do MOONSOUND está avaliado em fl 349 florins + ou - US$ 194, o cartucho pode conter 128 KBytes de RAM para SAMPLES (digitalizações) que poderão ser extendidas até 512 KBytes, além de 2 MBytes de ROM onde estão localizados os pré-instrumentos no padrão GENERAL MIDI.

Porém na exposição não haviam cartuchos MOONSOUND para venda imediata, sómente um cartucho de exibição e testes, mesmo assim foram "encomendadas" 74 peças para serem entregues depois. O incrível é pensar que este cartucho não está terminado ainda!. Os canais de PCM do MOONSOUND são bem melhores que o MUSIC MODULE (Msx Audio). Os canais de PCM do MOONSOUND possuem seu próprio AUDIO RAM e não são tão lentos para tocarem um SAMPLE como o estúpido PCM do MSX TURBO-R. Arquivos MOD (arquivos de música do AMIGA) devem ser bem faceis de serem tocados (o AMIGA possui sómente 4 canais PCM).

Também foi demonstrado a interface de CD ROM, ela não está terminada ainda, mas foi levada a exposição um DEMO, onde demonstraram o carregamento de telas GIF, PCX e FLI, (arquivos de telas do PC). A outra novidade é a nova interface de HD que está sendo vendida por fl 228 florins (US$ 127,00) a taxa de transferência de dados é de 450 KBytes por segundo em um MSX TURBO-R. A antiga interface de HD fazia sómente 150 KBytes por segundo, bem isto é tudo o que foi apreciado na exposição de ZANDVOORT.

Alguns jogos novos foram apresentados em ZANDVOORT, à exemplo RETALIATOR que é o melhor deles, é um SHOOTING GAME, melhor que SPACE MANBOW. Os gráficos não são tão bons quanto aos do SPACE MANBOW, mas os códigos e as músicas são realmente bons, além de ser muito engraçado de jogar. Tudo o que se pode dizer é que os jogos de MSX lançados em ZANDVOORT (Europa em geral) está aumentando de qualidade desde o ano passado. Muitas equipes na EUROPA estão fazendo jogos para o GRAPHICS 9000 (V9990) está sendo possível fazer jogos como o SUPER NINTENDO ou os da SEGA GENESIS.



TELA PINTADA POR LOOPING (IOD) - SLIDE PART

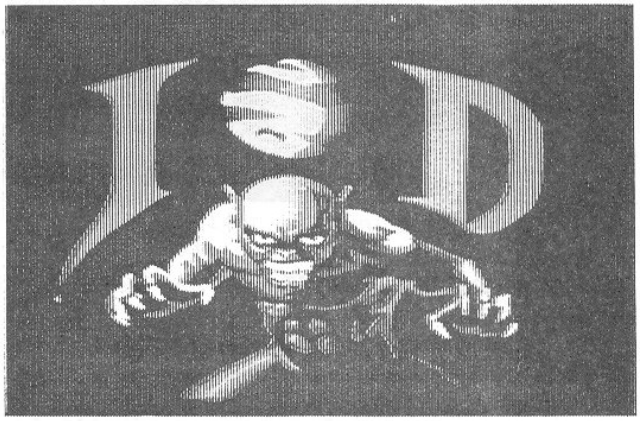
Nesta exposição a IOD vendeu sómente o METAL LIMIT e o AUDIO WAVE 3, que apesar de não serem novidades, muitas pessoas ainda não tem. Lá também foi vendido o MSX BRIGADE 2, onde até mesmo algumas empresas, clubes e revistas o adquiriram. NO STAND DA IOD ESTAVAM COLOCADAS DUAS GRANDES BANDEIRAS BRASILEIRAS (Thank you Olivier Hustin! for you are the official dealer of our country and for the brazilian flags).

Conforme fomos comunicados, ROB VAN DEN BRAGHT, já havia começado o BRAZILIAN DEMO 1 à alguns meses atrás, porém com a promoção do MSX BRIGADE 2, este demo ficou adiado e não foi possível termina-lo a tempo de ZANDVOORT. Mudando um pouco de assunto o projeto M-KID para o MSX 2+ (ler MSX VIPER Nº 1), está indo de vento em popa, OLIVIER terminou a rotina do MONSTRO, que foi difícil de fazer, também a TABELA DE SCORE e agora o programa irá passar por um longo período de testes, aguardaremos

maiores detalhes. Já o RPG começa a ser elaborado em novembro, porém existem muito mais coisas para serem feitas após o término destes dois projetos da IOD. As telas principais do projeto M-KID estão sendo feitas no SCREEN 11 DESIGNER que foi desenvolvido pelo FRENCH UNITED CODERS, este fantástico editor gráfico possui recursos muito bons.

Por falar em FRANÇA e FRENCH UNITED CODERS, OLIVIER esteve na FRANÇA para acertar detalhes com BENOIT MARTIAL (membro do F.U.C.), neste periodo ele foi apresentado a alguns amigos do F.U.C. que acabaram de desenvoler uma Static Ram Disk (para quem não conhece é parecida com o FM PAC da PANASONIC). Ou seja um cartucho "tipo" MEGARAM DISK que é alimentado por uma bateria e mantém a salvo os dados quando você desliga o computador. OLIVIER adquiriu uma destas Static Ram Disk's de 256 KBytes e diz ser muito boa, apesar de ter só 256 KBytes é o suficiente para guardar o MSX DOS, GEN80, MPW, e outros programas de OLIVIER.

Esta Static Ram Disk pode ser utilizada como um pequeno HD, Pois está sempre a mão, seu acesso é rápido e etc, Ainda não sabemos o nome do grupo francês que está produzindo esta SRAM-DISK, porém já sabemos que em breve estarão terminando a nova versão de 512 KBytes da SRAM-DISK.



TELA PINTADA POR LOOPING (IOD) - SLIDE PART

GRUPO IOD NA EXPOSIÇÃO DE TILBURG EM ABRIL DE 1994

EM PÉ DA ESQUERDA PARA A DIREITA:
AMIGO DA IOD, PATRICE VERTICHEL

SENTADOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA:
OLIVIER HUSTIN, RON VAN DEN BRAGHT, JOEL VERDONK, JEAN IVES CELIS, DANILO DANISI

MESSAGE FROM: BEATRIZ
INTRODUCTION: * NOW THE TRUE * GREAT MORNING!!!
Ok I'm leaving... Kisses to the europeans HE HE HE... So long...
I'm sleepy... Kisses from BIA... /\/\ SMACK
__/

REPLY FROM: IOD
Waow, the thing I have ever dream of... A female MSX fan!! Best kisses from BELGIQUE.
IOD TEAM

MESSAGE FROM: XANDE
INTRODUCTION: ON FEBRUARY THE MSX ON-LINE COMES OUT
Compliments to the guys of videotext in France and the guys from IOD in BELGIQUE and to the guys of MSX FORUM MAGAZINE in BELGIQUE.
From Brazil to Europe!!!

REPLY FROM: IOD
A big hello to you from all IOD'S members, I hope you'll like our productions
Kindest Regards... MAGGOO

MESSAGE FROM: MONZA
INTRODUCTION: IN SEARCHING OF SINCERETY...
How is it going, you MSX fan? Overseas in France and Belgique, maybe soon I'll be daddy here in Brazil... I love her, but I hate her mother HA HA HA... Boring old woman.

REPLY FROM: IOD
Congratulation!! and for the old woman, try to play terminator with her...
Best Greetinx, IOD team

MESSAGE FROM: TIFFANY<
INTRODUCTION: A LAST TRY! IF I FALL I WON'T BE BACK!!!
Everthing OK...
KISS! <> <> <>

REPLY FROM: IOD
Hello TIFFANY!! How are you?? all guys from IOD sond you some kisses. Wanna be an IOD mascot?
Kindest Regards from BELGIQUE

MESSAGE FROM: GRAFFITI
INTRODUCTION: SEARCH OF NEW HORIZONS FOR MSX!
A special "hello" to our friends in Europe and around the world, let's persist steadfastly in order to continue this great passion of ours!! ALOHA!

REPLY FROM: IOD
A big hello to you from IOD'S members in whole Europe!! Just wait a little time to see the new IOD'S DEMOS...
See you!!

MESSAGE FROM: RODRIGO
INTRODUCTION: BLOND, 17 YEARS OLD. WHERE'S THE OLD FRIENDS ?
Hello guys from Belgium and France, I'd like to visit you guys someday! Compliments from RODRIGO.
São Paulo - Brazil

REPLY FROM: IOD
Hello Guy! If ever you come to Europe one day, pass by BELGIQUE and went to tell us a little "hello".
Maggoo of IOD

IOD
6, Av Elisabeth
6001 - Marcinelle
BELGIQUE

MEGARAM 2 ★ DANIEL DO PRADO BARBOSA

Nesta edição, será apresentado um programa, o GERENCIADOR DE MEMÓRIA, que servirá para exemplificar o que foi apresentado na edição anterior a respeito da MEGARAM.

Trata-se de um programa que usa a MEGARAM como BUFFER para programas em BASIC. A memória da MEGARAM é dividida em páginas de 16K para alocar vários programas simultaneamente. Na MEGARAM GAME e na MEGARAM DISK 256K, teremos 16 páginas, na 512, 32 páginas e na 768, 48 páginas.

Existe no enderço 0F676H uma variável chamada TXTTAB, que indica onde que começa o texto do programa em BASIC, apontando inicialmente para 08001H.Sendo assim, o programa GERENCIADOR consiste em habilitar a página 2 do micro para a MEGARAM e setá-la para a escrita quando desejamos programar. Para habilitar outra página para programas em BASIC deve-se setar a MEGARAM para seleção de blocos e habilitar para escrita outros 2 blocos de acordo com a página solicitada.

A MEGA 256K, por exemplo, tem 32 blocos de 8K. Uma vez que o MSX tem a memória dividida em páginas de 16K são ocupados 2 blocos da MEGARAM por página para programas em BASIC. Então, essa MEGARAM dispõe de 16 páginas para o BASIC.

Quanto as variáveis, estas são organizadas pelo BASIC através das variáveis do sistema VARTAB(0F6C2H), ARYTAB(0F6C4H), STREND(0F6C6H). É muito importante armazenar o conteudo delas quando mudamos de página para programas pois caso mudemos de um programa menor para outro maior, certamente elas apontarão para meio do texto BASIC do último, podendo inclusive provocar uma parada do sistema.

Quando é executado um comando CLEAR, as tres variáveis acima ficam apontando para o mesmo endereco de STREND. Entao, ao mudar de página, guardamos o valor dela na posição 0BFFEH, simulando um CLEAR. Sempre que é selecionada uma nova página, o GERENCIADOR copia o valor de 0BFFEH da nova página para as tres variáveis.

Quando o programa é instalado, ele escreve na posição 0BFFEH de todas as páginas o valor 08003H, que é o valor inicial quando não se tem nenhum programa em BASIC na memória.

Para instalar o programa, execute a seguinte linha:

```
BLOAD"MEGARAM.BIN":DEFUSR=&HD100:A=USR(0):I
F A THEN END ELSE BLOAD"GERENCIA.BIN",R
```

O programa MEGARAM.BIN é aquele presente em jogos para MEGARAM, que serve para encontar o SLOT da MEGA, conforme foi explicado na edição anterior.

Quanto à operação, esta é bem simples. O comando CALL PAGE(&HX) seleciona a página X(dada em hexadecimal) para programas em BASIC. O comando CALL STATUS fornece informações a respeito da página corrente e a memória livre para ela. Caso o seu programa tenha excedido o limite de 16K, será apresentada a mensagem OVERFLOW.

É interessante executar o comando CLEAR 200 antes de todo CALL PAGE pois caso durante a execução do programa em BASIC o registrador SP tenha sido deslocado para um endereço abaixo de 0C000H, uma mudança de página irá parar o sistema.

Caso exista, em um programa, por exemplo, o comando CLEAR 200,&HC500H, deve ser simplificado para CLEAR 200 pelo mesmo motivo citado acima.

O comando CALL PAGE assim como o CALL STATUS só funcionam no modo direto. Caso sejam executados em uma linha de programa, será apresentada a mensagem SINTAX ERROR. Isso acontece porque sempre que o BASIC executa algum comando, ele busca no EPL(Endereço da Próxima Linha) a próxima instrução a ser executada. Uma vez que quando voltar do comando CALL PAGE o programa será outro, o EPL será inválido causando um erro na execução. O comando CALL STATUS funcionaria em uma linha de programa, mas convencionou-se a usá-lo somente no modo direto.

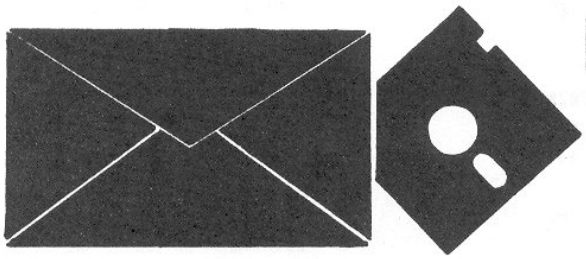
Para finalizar, vale dizer que o comando PRINT FRE(0) não reflete realmente a memória livre. Sendo assim, utilize sempre o comando CALL STATUS. Além disso caso esteja usando uma MEGARAM DISK, pressione DEL durente o BOOT.

```
C000 41       LD   B,C
C001 42       LD   B,D
C002 00       NOP
C003 00       NOP
C004 1040     DJNZ C046H
C006 00       NOP
C007 00       NOP
C008 00       NOP
C009 00       NOP
C00A 00       NOP
C00B 00       NOP
C00C 00       NOP
C00D 00       NOP
C00E 00       NOP
C00F 00       NOP
C010 E5       PUSH HL
C011 2189FD   LD   HL,FD89H
C014 113C40   LD   DE,403CH
C017 0605     LD   B,05H
C019 1A       LD   A,(DE)
C01A BE       CP   (HL)
C01B 2008     JR   NZ,C025H
C01D 23       INC  HL
C01E 13       INC  DE
C01F 10F8     DJNZ C019H
C021 0E00     LD   C,00H
C023 1823     JR   C048H
              ;
C025 2189FD   LD   HL,FD89H
C028 114140   LD   DE,4041H
C02B 0607     LD   B,07H
C02D 1A       LD   A,(DE)
C02E BE       CP   (HL)
C02F 2008     JR   NZ,C039H
C031 23       INC  HL
C032 13       INC  DE
C033 10F8     DJNZ C02DH
C035 0E01     LD   C,01H
C037 180F     JR   C048H
              ;
C039 E1       POP  HL
C03A 37       SCF
C03B C9       RET
              ;
C03C 50       LD   D,B
C03D 41       LD   B,C
C03E 47       LD   B,A
C03F 45       LD   B,L
C040 00       NOP
C041 53       LD   D,E
C042 54       LD   D,H
C043 41       LD   B,C
C044 54       LD   D,H
C045 55       LD   D,L
C046 53       LD   D,E
C047 00       NOP
C048 ED5B1CF4 LD   DE,(F41CH)
C04C 7B       LD   A,E
C04D A2       AND  D
C04E 3C       INC  A
C04F 20E8     JR   NZ,C039H
C051 E1       POP  HL
C052 22FC7F   LD   (7FFCH),HL
C055 79       LD   A,C
C056 A7       AND  A
C057 CA2041   JP   Z,4120H
C05A 1805     JR   C061H
              ;
C05C 2AFC7F   LD   HL,(7FFCH)
C05F 37       SCF
C060 C9       RET
              ;
C061 218440   LD   HL,4084H
C064 0607     LD   B,07H
C066 7E       LD   A,(HL)
C067 CDA200   CALL 00A2H
C06A 23       INC  HL
C06B 10F9     DJNZ C066H
C06D 3AFE7F   LD   A,(7FFEH)
C070 CDFF40   CALL 40FFH
C073 3E48     LD   A,48H
C075 CDA200   CALL 00A2H
C078 3E0D     LD   A,0DH
C07A CDA200   CALL 00A2H
C07D 3E0A     LD   A,0AH
C07F CDA200   CALL 00A2H
C082 1807     JR   C08BH
              ;
C084 50       LD   D,B
C085 61       LD   H,C
C086 67       LD   H,A
C087 69       LD   L,C
C088 6E       LD   L,(HL)
C089 61       LD   H,C
C08A 3A2AC2   LD   A,(C22AH)
C08D F63E     OR   3EH
C08F BF       CP   A
C090 BC       CP   H
C091 383A     JR   C,C0CDH
C093 3EFD     LD   A,FDH
C095 BD       CP   L
C096 3835     JR   C,C0CDH
C098 21BF40   LD   HL,40BFH
C09B 060E     LD   B,0EH
C09D 7E       LD   A,(HL)
C09E CDA200   CALL 00A2H
C0A1 23       INC  HL
C0A2 10F9     DJNZ C09DH
C0A4 21FEBF   LD   HL,BFFEH
C0A7 ED5BC2F6 LD   DE,(F6C2H)
C0AB ED52     SBC  HL,DE
C0AD 7C       LD   A,H
C0AE CDFF40   CALL 40FFH
C0B1 7D       LD   A,L
C0B2 CDFF40   CALL 40FFH
C0B5 3E48     LD   A,48H
C0B7 CDA200   CALL 00A2H
C0BA 2AFC7F   LD   HL,(7FFCH)
C0BD AF       XOR  A
C0BE C9       RET
              ;
C0BF 4D       LD   C,L
C0C0 65       LD   H,L
C0C1 6D       LD   L,L
C0C2 6F       LD   L,A
C0C3 72       LD   (HL),D
C0C4 69       LD   L,C
C0C5 61       LD   H,C
C0C6 206C     JR   NZ,C134H
C0C8 69       LD   L,C
C0C9 76       HALT
              ;
C0CA 72       LD   (HL),D
C0CB 65       LD   H,L
C0CC 3A21F6   LD   A,(F621H)
C0CF 40       LD   B,B
C0D0 0609     LD   B,09H
C0D2 7E       LD   A,(HL)
C0D3 CDA200   CALL 00A2H
C0D6 23       INC  HL
C0D7 10F9     DJNZ C0D2H
C0D9 2AC2F6   LD   HL,(F6C2H)
C0DC 11FEBF   LD   DE,BFFEH
C0DF ED52     SBC  HL,DE
C0E1 7C       LD   A,H
C0E2 CDFF40   CALL 40FFH
C0E5 7D       LD   A,L
C0E6 CDFF40   CALL 40FFH
C0E9 3E48     LD   A,48H
C0EB CDA200   CALL 00A2H
C0EE CDC000   CALL 00C0H
C0F1 2AFC7F   LD   HL,(7FFCH)
C0F4 AF       XOR  A
C0F5 C9       RET
              ;
C0F6 4F       LD   C,A
C0F7 56       LD   D,(HL)
C0F8 45       LD   B,L
C0F9 52       LD   D,D
C0FA 46       LD   B,(HL)
C0FB 4C       LD   C,H
C0FC 4F       LD   C,A
C0FD 57       LD   D,A
C0FE 3AF5F5   LD   A,(F5F5H)
C101 E6F0     AND  F0H
C103 0F       RRCA
C104 0F       RRCA
C105 0F       RRCA
C106 0F       RRCA
C107 CD1241   CALL 4112H
C10A F1       POP  AF
C10B E60F     AND  0FH
C10D CD1241   CALL 4112H
C110 F1       POP  AF
C111 C9       RET
              ;
C112 FE0A     CP   0AH
C114 3805     JR   C,C11BH
```

```
C116 C637     ADD  A,37H
C118 C3A200   JP   00A2H
              ;
C11B C630     ADD  A,30H
C11D C3A200   JP   00A2H
              ;
C120 2AFC7F   LD   HL,(7FFCH)
C123 3E28     LD   A,28H
C125 BE       CP   (HL)
C126 C25C40   JP   NZ,405CH
C129 23       INC  HL
C12A 3E0C     LD   A,0CH
C12C BE       CP   (HL)
C12D C25C40   JP   NZ,405CH
C130 23       INC  HL
C131 3AFF7F   LD   A,(7FFFH)
C134 BE       CP   (HL)
C135 DA5C40   JP   C,405CH
C138 7E       LD   A,(HL)
C139 32FE7F   LD   (7FFEH),A
C13C 23       INC  HL
C13D 7E       LD   A,(HL)
C13E A7       AND  A
C13F C25C40   JP   NZ,405CH
C142 23       INC  HL
C143 3E29     LD   A,29H
C145 BE       CP   (HL)
C146 C25C40   JP   NZ,405CH
C149 23       INC  HL
C14A E5       PUSH HL
C14B 2AC2F6   LD   HL,(F6C2H)
C14E 22C4F6   LD   (F6C4H),HL
C151 22C6F6   LD   (F6C6H),HL
C154 22FEBF   LD   (BFFEH),HL
C157 D38E     OUT  (8EH),A
C159 3AFE7F   LD   A,(7FFEH)
C15C 17       RLA
C15D 320080   LD   (8000H),A
C160 3C       INC  A
C161 3200A0   LD   (A000H),A
C164 DB8E     IN   A,(8EH)
C166 2AFEBF   LD   HL,(BFFEH)
C169 22C2F6   LD   (F6C2H),HL
C16C 22C4F6   LD   (F6C4H),HL
C16F 22C6F6   LD   (F6C6H),HL
C172 E1       POP  HL
C173 AF       XOR  A
C174 C9       RET
              ;
C175 F3       DI
C176 3A42F3   LD   A,(F342H)
C179 0F       RRCA
C17A 0F       RRCA
C17B CB0F     RRC  A
C17D CB0F     RRC  A
C17F 3C       INC  A
C180 21C9FC   LD   HL,FCC9H
C183 0600     LD   B,00H
C185 4F       LD   C,A
C186 09       ADD  HL,BC
C187 3620     LD   (HL),20H
C189 3A42F3   LD   A,(F342H)
C18C 2640     LD   H,40H
C18E CD2400   CALL 0024H
C191 2100C0   LD   HL,C000H
C194 110040   LD   DE,4000H
C197 010010   LD   BC,1000H
C19A EDB0     LDIR
C19C 3AD7D1   LD   A,(D1D7H)
C19F 2680     LD   H,80H
C1A1 CD2400   CALL 0024H
C1A4 AF       XOR  A
C1A5 D38E     OUT  (8EH),A
C1A7 320080   LD   (8000H),A
C1AA DB8E     IN   A,(8EH)
C1AC 210080   LD   HL,8000H
C1AF 06FF     LD   B,FFH
C1B1 70       LD   (HL),B
C1B2 23       INC  HL
C1B3 10FC     DJNZ C1B1H
C1B5 D38E     OUT  (8EH),A
C1B7 3E20     LD   A,20H
C1B9 320080   LD   (8000H),A
C1BC CD8DC2   CALL C28DH
C1BF A7       AND  A
C1C0 281D     JR   Z,C1DFH
C1C2 3E40     LD   A,40H
C1C4 320080   LD   (8000H),A
C1C7 CD8DC2   CALL C28DH
C1CA A7       AND  A
C1CB 2809     JR   Z,C1D6H
C1CD 219EC2   LD   HL,C29EH
C1D0 062F     LD   B,2FH
C1D2 0E26     LD   C,26H
C1D4 1810     JR   C1E6H
              ;
C1D6 21C4C2   LD   HL,C2C4H
C1D9 061F     LD   B,1FH
C1DB 0E26     LD   C,26H
C1DD 1807     JR   C1E6H
              ;
C1DF 21EAC2   LD   HL,C2EAH
C1E2 060F     LD   B,0FH
C1E4 0E26     LD   C,26H
C1E6 78       LD   A,B
C1E7 32FF7F   LD   (7FFFH),A
C1EA 41       LD   B,C
C1EB 7E       LD   A,(HL)
C1EC CDA200   CALL 00A2H
C1EF 23       INC  HL
C1F0 10F9     DJNZ C1EBH
C1F2 2110C3   LD   HL,C310H
C1F5 0614     LD   B,14H
C1F7 7E       LD   A,(HL)
C1F8 CDA200   CALL 00A2H
C1FB 23       INC  HL
C1FC 10F9     DJNZ C1F7H
C1FE 3AFF7F   LD   A,(7FFFH)
C201 3C       INC  A
C202 47       LD   B,A
C203 AF       XOR  A
C204 CD58C2   CALL C258H
C207 D38E     OUT  (8EH),A
C209 320080   LD   (8000H),A
C20C 3C       INC  A
C20D 3200A0   LD   (A000H),A
C210 3C       INC  A
C211 F5       PUSH AF
C212 DB8E     IN   A,(8EH)
C214 F1       POP  AF
C215 C5       PUSH BC
C216 210080   LD   HL,8000H
C219 110180   LD   DE,8001H
C21C 010040   LD   BC,4000H
C21F 3600     LD   (HL),00H
C221 EDB0     LDIR
C223 C1       POP  BC
C224 210380   LD   HL,8003H
C227 22FEBF   LD   (BFFEH),HL
C22A 10D8     DJNZ C204H
C22C 210180   LD   HL,8001H
C22F 2276F6   LD   (F676H),HL
C232 210380   LD   HL,8003H
C235 22C2F6   LD   (F6C2H),HL
C238 22C4F6   LD   (F6C4H),HL
C23B 22C6F6   LD   (F6C6H),HL
C23E AF       XOR  A
C23F 32FE7F   LD   (7FFEH),A
C242 3AC1FC   LD   A,(FCC1H)
C245 2640     LD   H,40H
C247 CD2400   CALL 0024H
C24A AF       XOR  A
C24B D38E     OUT  (8EH),A
C24D 320080   LD   (8000H),A
C250 3C       INC  A
C251 3200A0   LD   (A000H),A
C254 DB8E     IN   A,(8EH)
C256 FB       EI
C257 C9       RET
              ;
C258 F5       PUSH AF
C259 78       LD   A,B
C25A 3D       DEC  A
C25B F5       PUSH AF
C25C E6F0     AND  F0H
C25E 0F       RRCA
C25F 0F       RRCA
C260 0F       RRCA
C261 0F       RRCA
C262 CD6DC2   CALL C26DH
C265 F1       POP  AF
C266 E60F     AND  0FH
C268 CD6DC2   CALL C26DH
```

```
C26B 180E      JR   C27BH
               ;
C26D FE0A      CP   0AH
C26F 3805      JR   C,C276H
C271 C637      ADD  A,37H
C273 C3A200    JP   00A2H
               ;
C276 C630      ADD  A,30H
C278 C3A200    JP   00A2H
               ;
C27B 3E48      LD   A,48H
C27D CDA200    CALL 00A2H
C280 3E08      LD   A,08H
C282 CDA200    CALL 00A2H
C285 CDA200    CALL 00A2H
C288 CDA200    CALL 00A2H
C28B F1        POP  AF
C28C C9        RET
               ;
C28D 210080    LD   HL,8000H
C290 06FF      LD   B,FFH
C292 78        LD   A,B
C293 BE        CP   (HL)
C294 2005      JR   NZ,C29BH
C296 23        INC  HL
C297 10F9      DJNZ C292H
C299 AF        XOR  A
C29A C9        RET
               ;
C29B 3EFF      LD   A,FFH
C29D C9        RET
               ;
C29E 4D        LD   C,L
C29F 65        LD   H,L
C2A0 67        LD   H,A
C2A1 61        LD   H,C
C2A2 72        LD   (HL),D
C2A3 61        LD   H,C
C2A4 6D        LD   L,L
C2A5 2037      JR   NZ,C2DEH
C2A7 3638      LD   (HL),38H
C2A9 4B        LD   C,E
C2AA 0A        LD   A,(BC)
C2AB 0D        DEC  C
C2AC 34        INC  (HL)
C2AD 3820      JR   C,C2CFH
C2AF 70        LD   (HL),B
C2B0 61        LD   H,C
C2B1 67        LD   H,A
C2B2 69        LD   L,C
C2B3 6E        LD   L,(HL)
C2B4 61        LD   H,C
C2B5 73        LD   (HL),E
C2B6 2064      JR   NZ,C31CH
C2B8 69        LD   L,C
C2B9 73        LD   (HL),E
C2BA 70        LD   (HL),B
C2BB 6F        LD   L,A
C2BC 6E        LD   L,(HL)
C2BD 69        LD   L,C
C2BE 76        HALT
               ;
C2BF 65        LD   H,L
C2C0 69        LD   L,C
C2C1 73        LD   (HL),E
C2C2 0A        LD   A,(BC)
C2C3 0D        DEC  C
C2C4 4D        LD   C,L
C2C5 65        LD   H,L
C2C6 67        LD   H,A
C2C7 61        LD   H,C
C2C8 72        LD   (HL),D
C2C9 61        LD   H,C
C2CA 6D        LD   L,L
C2CB 2035      JR   NZ,C302H
C2CD 31324B    LD   SP,4B32H
C2D0 0A        LD   A,(BC)
C2D1 0D        DEC  C
C2D2 33        INC  SP
C2D3 322070    LD   (7020H),A
C2D6 61        LD   H,C
C2D7 67        LD   H,A
C2D8 69        LD   L,C
C2D9 6E        LD   L,(HL)
C2DA 61        LD   H,C
C2DB 73        LD   (HL),E
C2DC 2064      JR   NZ,C342H
C2DE 69        LD   L,C
C2DF 73        LD   (HL),E
C2E0 70        LD   (HL),B
C2E1 6F        LD   L,A
C2E2 6E        LD   L,(HL)
C2E3 69        LD   L,C
C2E4 76        HALT
               ;
C2E5 65        LD   H,L
C2E6 69        LD   L,C
C2E7 73        LD   (HL),E
C2E8 0A        LD   A,(BC)
C2E9 0D        DEC  C
C2EA 4D        LD   C,L
C2EB 65        LD   H,L
C2EC 67        LD   H,A
C2ED 61        LD   H,C
C2EE 72        LD   (HL),D
C2EF 61        LD   H,C
C2F0 6D        LD   L,L
C2F1 2032      JR   NZ,C325H
C2F3 35        DEC  (HL)
C2F4 364B      LD   (HL),4BH
C2F6 0A        LD   A,(BC)
C2F7 0D        DEC  C
C2F8 313620    LD   SP,2036H
C2FB 70        LD   (HL),B
C2FC 61        LD   H,C
C2FD 67        LD   H,A
C2FE 69        LD   L,C
C2FF 6E        LD   L,(HL)
C300 61        LD   H,C
C301 73        LD   (HL),E
C302 2064      JR   NZ,C368H
C304 69        LD   L,C
C305 73        LD   (HL),E
C306 70        LD   (HL),B
C307 6F        LD   L,A
C308 6E        LD   L,(HL)
C309 69        LD   L,C
C30A 76        HALT
               ;
C30B 65        LD   H,L
C30C 69        LD   L,C
C30D 73        LD   (HL),E
C30E 0A        LD   A,(BC)
C30F 0D        DEC  C
C310 43        LD   B,E
C311 6F        LD   L,A
C312 6E        LD   L,(HL)
C313 66        LD   H,(HL)
C314 69        LD   L,C
C315 67        LD   H,A
C316 75        LD   (HL),L
C317 72        LD   (HL),D
C318 61        LD   H,C
C319 6E        LD   L,(HL)
C31A 64        LD   H,H
C31B 6F        LD   L,A
C31C 2070      JR   NZ,C38EH
C31E 61        LD   H,C
C31F 67        LD   H,A
C320 69        LD   L,C
C321 6E        LD   L,(HL)
C322 61        LD   H,C
C323 3A1329    LD   A,(2913H)
C326 29        ADD  HL,HL
C327 2C        INC  L
C328 13        INC  DE
C329 29        ADD  HL,HL
C32A F1        POP  AF
C32B FF        RST  38H
C32C 82        ADD  A,D
C32D 2822      JR   Z,C351H
C32F 3030      JR   NC,C361H
C331 22F1FF    LD   (FFF1H),HL
C334 9B        SBC  A,E
C335 2858      JR   Z,C38FH
C337 2812      JR   Z,C34BH
C339 29        ADD  HL,HL
C33A 29        ADD  HL,HL
C33B 2C        INC  L
C33C 13        INC  DE
C33D 29        ADD  HL,HL
C33E 00        NOP
C33F 88        ADC  A,B
C340 81        ADD  A,C
C341 78        LD   A,B
C342 00        NOP
C343 59        LD   E,C
```

```
C344 24       INC  H
C345 EF       RST  28H
C346 FF       RST  38H
C347 82       ADD  A,D
C348 2822     JR   Z,C36CH
C34A 3030     JR   NC,C37CH
C34C 22F1FF   LD   (FFF1H),HL
C34F 9B       SBC  A,E
C350 00       NOP
```



FREE SOFTWARE

Prezados leitores, todos os números de MSX VIPER possuem esta sessão que se destina a colaborar de uma forma filantrópica com o usuário de MSX. Para que você possa receber gratuitamente os softwares desta edição, basta que nos envie um diskette formatado de acordo com seu drive: 5/4 360 Kb - 5/4 720 Kb - 3/5 720 Kb. Envie o diskette junto com 6 selos tarifa única e uma carta dizendo qual é seu computador e periféricos. Não envie diskettes em mal estado, pois isto impossibilitará a gravação, e neste caso não poderemos regrava-lo. Os softwares serão gravados independentes do tipo de micro do usuário.

SOFTWARES PARA MSX 1:

CADCON, mala direta, cadastro de clientes, cep atualizado
PROFESSIONAL BOOT, para escrever os seus boot's no disco
BIORRITIMO, programa bem elaborado de "BIO" da KONAMI
TENIS & HOKEY, dois jogos no estilo paredão da KONAMI

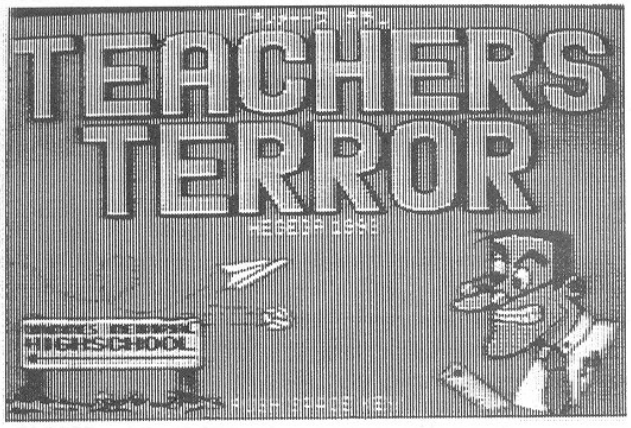
SOFTWARES PARA MSX 2:

IOD DEMO 2, precisa de FM, MAPPER de 128 Kb, excelente
SD-SNATCHER LOADER, menu com super dica para o jogo
MARIO DEMO, do F.U.C., veja como serão os jogos screen 11
WALK-12, demo de telas entrelaçadas em screen 12
WALK-08, demo de telas entrelaçadas em screen 8

Gostariamos de pedir aos leitores que queiram ajudar, que nos envie softwares de sua autoria, domínio público ou shareware para MSX 1 ou MSX 2 acompanhados de autorização para a devida publicação. Demos e previews também serão bem aceitos.

TEACHERS TERROR

★ ALEXANDRE SOBRINO



Coloque-se na pele do professor da classe mais baderneira da Europa !

TEACHERS TERROR

7:30 A.M. : todos os dias, pontualmente neste horário, mr. Mallender levanta-se rapidamente.

7:45 A.M. : quinze minutos mais tarde, mr. Mallender já está à caminho do seu trabalho.

8:00 A.M. : ele chega à escola.

Começa aqui o tormento deste pobre professor de Matemática e personagem principal do engraçadíssimo TEACHERS TERROR, um adorável jogo da soft-house HEGEGA (Holanda) para MSX 2 equipado com placa FM (opcional).

>> A HISTÓRIA <<

Mr. Mallender é um pobre professor que leciona Matemática na Wammes Memorial High School e sua classe tem o maior índice de bagunça do colégio (e, pelo jeito, um dos maiores da Europa).

O prof. Mallender simplesmente não aguenta mais o "ânimo exacerbado" de seus pupilos: está à beira da loucura e determinado a usar a força para controlar sua classe.

E a você, caro leitor, cabe a tarefa de ajudar mr. Mallender nesta tarefa quase impossível: acalmar uma classe que possui (em média) 50 alunos, caso contrário, o professor será recolhido ao "TOTTALY NUTS BRIGADE" ("brigada dos totalmente loucos"), com um stress colossal.

O jogo, claramente falando, é uma espécie de OPERATION WOLF passado dentro de uma sala de aula: dá para imaginar que loucura ???

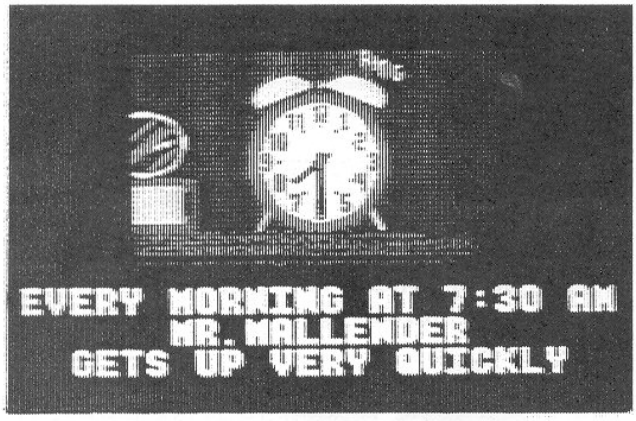
>> JOGANDO TEACHERS TERROR <<

Logo após o carregamento (se você estiver jogando pela primeira vez, assista antes o engraçadíssimo demo, que tem como triha sonora a música "Into the Groove", da Madonna), pressionando ESPAÇO, poderemos escolher com qual professor jogar (mr. Mallender não está sozinho nesta empreitada).

Você pode escolher os seguintes professores (setas para direita e esquerda movem o arquivo de fichas - grande idéia da HEGEGA):

Reg.	Nome	Idade	Matéria	Apelido
4526	Mr.Mallender	39	Matemática	Wetty
1532	Mr. Johnson	44	História	Chimney
8230	Mrs. Clinton	37	Física	Barbara
5285	Mr. Harold	48	Inglês	Tallguy
0280	Mr. Reynolds	28	Ginástica	Driller
6362	Mr. Braun	46	Química	Explosive

Tecle ESPAÇO para validar o professor de sua preferência (observe o sorrisinho sarcástico do escolhido) e aguarde o carregamento do jogo. Em pouco tempo aparecerá a mensagem de "start" do jogo, é hora de aula!



>> AS TECLAS <<

Correr atrás dos alunos não é, definitivamente, uma boa idéia: eles são muito mais jovens e vão fazer o professor de bobo (além disso, não é nada elegante ficar correndo como criança pela classe). Então, mr. Mallender se colocou em uma posição estratégica da classe, onde passará a arremessar seu material de trabalho (no caso da fase 1, esquadros, na fase 2, giz e assim vai) tentando acalmar a gurizada.

As teclas que ajudarão o professor nesta tarefa (que não é lição de casa), são:

CURSORES: movem a mira pela tela.
ESPAÇO : arremessa objetos
SHIFT : acelera a movimentação da mira.
STOP : pausa.

>> A TELA <<

A tela do jogo contém diversos marcadores com funções específicas. São eles:

- TIME: tempo que você possui para controlar a classe.

- PUPILS LEFT: número de crianças que ainda falta serem "acalmadas" (vale lembrar que cada criança pode ser atingida mais de uma vez - e este marcador contabilizará isso).

- SCORE: placar do jogo.

- HI-SCORE: melhor placar até o momento (armazenado em disco).

- STRESS LEVEL: nível de tensão nervosa do professor. Quando a faixa começar a ficar amarela, significa que o professor está se esgotando. Com o avanço deste marcador, a visão do professor começará a ficar prejudicada (tela piscando - princípio de desmaio), até que a visão fique turva (observe o excelente efeito criado pela HEGEGA) e... PUM ! O professor desmaie (e lá vem a ambulância - observe o telefone: 91111).

>> GRÁFICOS <<

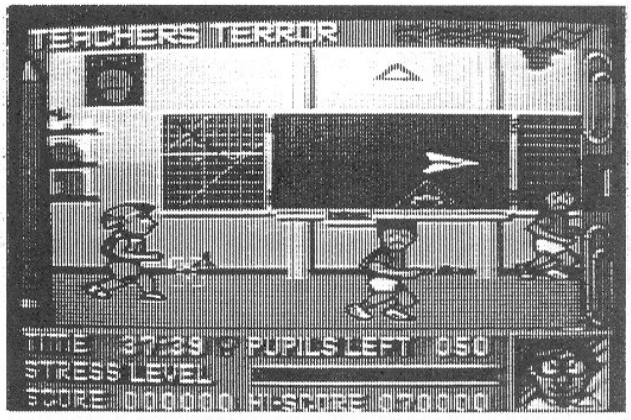
Os gráficos deste jogo são bastante interessantes, embora não hajam grandes mudanças de uma fase para outra.

>> TRILHA SONORA <<

A trilha sonora de TEACHERS TERROR é bastante divertida - as músicas são, basicamente, do Pet Shop Boys e Madonna, com agradáveis roupagens.

>> JOGABILIDADE <<

Não há muito o que se comentar sobre a jogabilidade de TEACHERS TERROR: os comandos respondem instantâneamente e isso basta.



>> DICAS <<

- Particularmente, os professores que se mostraram mais eficazes no controle da classe foram o próprio mr. Mallender (Matemática), mr. Harold (Física) e o mr. Brawn (Química). Dos três, prefiro o Mr. Brawn.

- Use e abuse do fato de poder atingir um aluno mais de uma vez: isso economiza o precioso tempo e abaixa com mais velocidade

o PUPILS LEFT (o número de alunos que precisam ser atingidos para que se possa passar "de classe").

- Atire preferencialmente nos alunos mais lentos. Com prática, você poderá atingí-los 4 vezes (ou mais).

- Procure dispôr a mira em uma posição onde dois alunos estejam "no alvo" (entre o pescoço e o tronco do corpo do aluno mais ao alto): com certeza, um deles será atingido (mas jamais os dois ao mesmo tempo). E' melhor do que errar, né ?.

- Na fase 2, utilize-se da tecla SHIFT para atingir o aluno atrás da mesa: assim que ele se levantar (preparando-se para jogar o aviãozinho de papel em você), leve a mira até ele e dispare. Não encontrei até agora um modo de atingí-lo (só assustá-lo).

- Há uma única forma de diminuir o STRESS LEVEL: Acertando os aviõenzinhos que a todo momento cruzam a tela. Ao atingí-los, surgirá na tela a palavra R.I.P. e seu STRESS LEVEL diminuirá consideravelmente. Isto pode ajudar bastande se você estiver desesperado atrás dos alunos que passam a correr cada vez mais rápido. Notem que esta dica é para "compensar" o STRESS LEVEL.

>> FINALIZANDO <<

Ao que tudo indica, as equipes de programação de MSX estão atingindo seu estágio mais produtivo, no que diz respeito à conhecimento de recursos. E TEACHERS TERROR é uma boa prova disso, sendo realmente uma boa opção para quem quer se divertir sem compromisso.

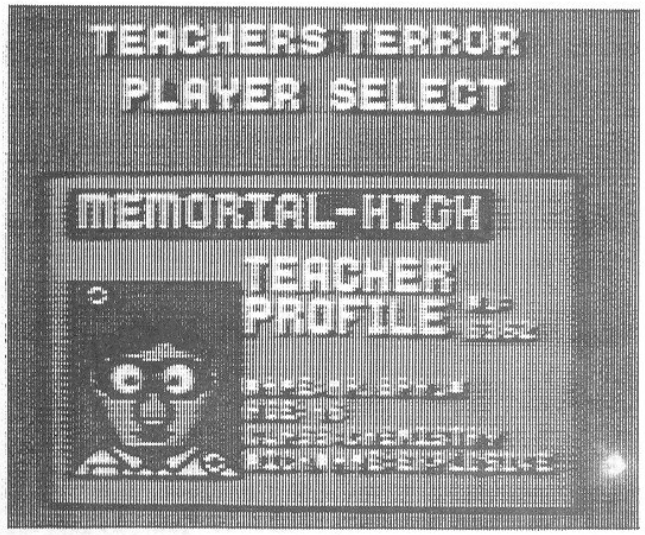
Fica difícil não gostar de um jogo tão simpático e os usuários devem prestar mais atenção à produtora holandesa HEGEGA: aguardemos a chegada ao Brasil de BET YOUR LIFE (lançado em abril de 94, na Grande Convenção MSX em Tilburg - Holanda).

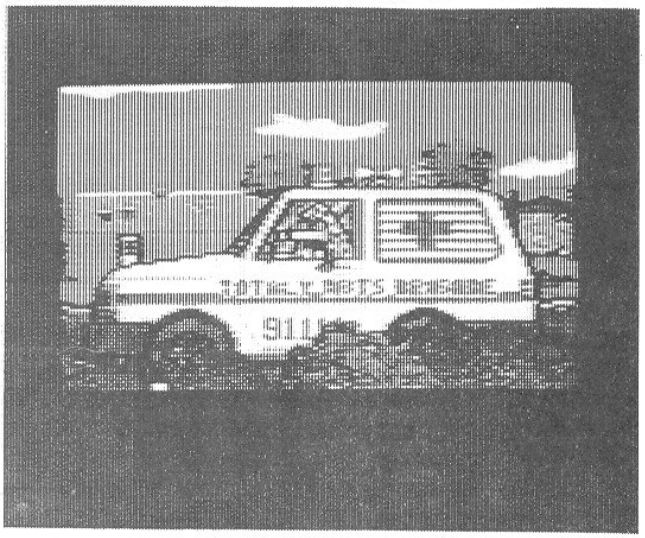
O jogo aqui analisado está disponível na COBRA SOFT: (011) 819-2706.

Espero que tenham gostado. Forte abraço.

>> DADOS DO AUTOR: <<

Alexandre Sobrino é Programador e Técnico em Processamento de Dados, formado pela Escola Técnica Treinasse. Atualmente, cursa Ciências da Computação na UNICEB (SANTOS) e edita a revista eletrônica MSX ON-LINE, na central 1481 do VIDEOTEXTO (base de dados: PLAY*MSX). Colabora permanentemente com MSX VIPER.





SPAIN NEWS ★ JESÚS TARELA

>> INTRODUÇÃO <<

Conforme mencionamos em MSX VIPER Nº 1, aqui está a matéria especial sobre a ESPANHA, tentaremos mostrar o que acontece atualmente com o MSX neste país, assim como sua situação atual. Gostariamos de lembrar aos nossos leitores que esta matéria não seria possível sem a participação de nosso colaborador de MSX VIPER... JESÚS TARELA, propriétário do CLUB HNOSTAR que além de editar a revista CLUB HNOSTAR, importa e exporta periféricos, destribui muitos softwares Europeus e é grande divulgador da linha MSX na ESPANHA.

A revista CLUB HNOSTAR vem sendo editada a mais de 4 anos na ESPANHA, conforme vasto material enviado por JESÚS TARELA podemos notar que houveram mudanças significativas na revista, prevendo assim um custo final mais baixo aos seus leitores e maior rapidez no que se diz respeito a sua periodicidade. Este fato nos dias de hoje levou a periodicidade da revista de bimensal para mensal, assim os usuários de MSX da ESPANHA puderam contar mensalmente com muitas informnações, dicas e notícias do mundo MSX.

Há muitas outras edições de MSX na ESPANHA que poderemos ver mais adiante, mas por enquanto iremos ver os trabalhos de divulgação do MSX que são realizados pelo CLUB HNOSTAR.

>> CLUB HNOSTAR <<

O CLUB própriamente dizendo trás a seus associados descontos sobre várias prestações de serviços e algumas vendas de produtos. Para se associar basta fazer uma assinatura da revista que é seu canal de comunicação com o usuário MSX. O CLUB também ajuda a promover encontros de usuários MSX na ESPANHA, importa vários softwares , hardwares e muito mais.

A sede do CLUB HNOSTAR fica situada em SANTIAGO DE COMPOSTELA, aonde são editas as revistas e informações do CLUB. No final desta matéria iremos fornecer aos usuários de MSX o endereço para correspondência com o CLUB HNOSTAR.

>> REVISTA HNOSTAR <<

A revista é elaborada no formato A3 ou seja mede 21 cm de altura por 14 cm de largura. Sua capa e seu miolo são em preto e branco porém com uma qualidade significativa, devido a impressão LASER que faz parte de toda a editoração da revista.

Os usuários de MSX podem adquirir a revista de várias formas. Uma delas é o exemplar avulso da revista SEM DISCO por 400 pesetas (US$ 3.13). Outra forma seria o exemplar avulso COM DISCO por 650 pesetas (US$ 5.10). Porém o CLUB HNOSTAR recomenda que sejam feitas assinaturas, que são equivalentes a 12 edições edições por ano, isto sai bem mais em conta do que adquirir exemplares avulsos! O preço de uma assinatura SEM DISCO é de 4.800 pesetas (US$ 37.50). Já o preço de uma assinatura anual COM DISCO é de 6.000 pesetas (US$ 46.88). Porém avisamos aos usuários de MSX

que devem enviar uma carta ao CLUB HNOSTAR a fim de apurar melhor estes preços.

>> PROGRAMAS E DISCOS <<

O disco que acompanha a revista CLUB HNOSTAR é muito diversificado, embora é elaborado para MSX 2.0 ou superior (a nível de BOOT), ele sempre trás algum software para MSX 1 (aplicativo ou jogo). Assim como outras revistas européias que acompanham diskettes, o disco do CLUB HNOSTAR pode ser adquirido só (não é uma revista, e sim os programas) por 250 pesetas (US$ 2.00).

O disco geralmente é composto por softwares, demos e jogos criados pelos próprios colaboradores e leitores da revista, com isto há uma maior interatividade do leitor com a revista, além de proporcionar espaço para a divulgação de lançamentos. Sempre que possível é fornecido listagens de TURBO PASCAL que fazem parte de um curso da revista.

>> IMPORTAÇÃO DE HARDWARES <<

O CLUB HNOSTAR revende alguns hardwares para MSX, entre eles o cartucho GRAPHICS 9000 (VDP 9990 para MSX TURBO-R) ao preço de 38.000 pesetas (US$ 297.00) embora no último exemplar do CLUB HNOSTAR, há uma nota dizendo que o cartucho está esgotado e que só há previsão para adquiri-lo em fevereiro ou março de 1995. Para saber mais a respeito disto leia a SESSÃO INTERNACIONAL.

Há também o cartucho MOONSOUND de 24 canais estéreos X 16 bits, ao preço de 28.000 pesetas (US$ 219.00), neste preço estão inclusos dois softwares para o MOONSOUND. Para se ter uma idéia geral dos periféricos disponíveis no CLUB HNOSTAR, fornecemos aqui uma rápida lista para consulta:

DOS 2.20 CARTUCHO	4.675 ptas	- US$	36.53
NOVA INTERFACE HD	16.000 ptas	- US$	125.00
MAPPER DE 512 KB	13.175 ptas	- US$	102.93
MAPPER DE 1 MB	18.500 ptas	- US$	144.54
MAPPER DE 2 MB	26.500 ptas	- US$	207.04
MAPPER DE 4 MB	42.500 ptas	- US$	332.04
FM PAK STÉREO	10.000 ptas	- US$	79.00
KIT 7 MHz INTERNO	5.000 ptas	- US$	39.07
PLACA/SOM COVOX	2.750 ptas	- US$	21.49
KIT P/IMPRESSORA	6.000 ptas	- US$	46.88
DTP ALADIN 512 KB	7.000 ptas	- US$	54.70
KIT 2/2+ INTERNO	preço só sob consulta		

Gostariamos de lembrar alguns detalhes e informações importantes a respeito destes hardwares:

- O MSX DOS 2.20 em cartucho requer MEMORY MAPPER e MSX 2 para poder funcionar.

- A NOVA INTERFACE DE HD também requer além de MAPPER, o DOS 2 e MSX 2

- O KIT de 7 MHz INTERNO, necessita ser instalado por empresa ou pessoa profissional.

- A PLACA DE SOM COVOX é uma nova placa (cartucho) de som para o MSX e foi desenvolvida pela FREE SOFT da ITALIA. É compatível com o software MOONBLASTER e outros que utilizam o FM.

- O DTP ALADIN ou Desktop Publisher Aladin é um software em cartucho que requer o mínimo de 512 Kb de MAPPER e DOS 2 para rodar. Possui fantásticos recursos e é para MSX 2.0 ou superior.

- O KIT PARA IMPRESSORA é (deve ser) um kit que melhora a qualidade da impressora (conforme anúncio do CLUB HNOSTAR).

De qualquer forma se o usuário de MSX do BRASIL pretender importar por sua própria conta alguns periféricos assim como softwares e revistas da ESPANHA, ele deverá antes de qualquer coisa entrar em contato com o CLUB HNOSTAR, solicitando maiores informações, preços e formas de pagamento.

>> DISTRIBUIÇÃO DE SOFTWARES <<

Como não poderia deixar de ser, o CLUB HNOSTAR também distribui muitos softwares de várias empresas e organizações da EUROPA. Como já foi citado à exemplo o poderoso ALADIN que possui excelentes recursos de editoração comparáveis aos do PC. Além de muitas fontes exclusivas e efeitos o DTP ALADIN terá em breve a sua versão para o GRAPHICS 9000 (VDP 9990 para o MSX TURBO-R) onde irá "abusar" dos recursos desta nova placa de video.

Outra empresa que faz notar pela qualidade seus software é a STICHTING SUNRISE da HOLANDA, a qual também é representada pelo CLUB HNOSTAR. Para termos uma pequena idéia são destribuidos

softwares como: SUNRISE PICTURE DISK, MOONBLASTER Vs 1.4, BOZO'S BIG ADVENTURE, PUMPKIN ADVENTURE 2, GIANA SYSTERS, THE WITCH'S REVENGE, BLADE LORDS, MAGNAR, BLACK CYCLON, SCREEN 11 DESIGNER, PUMPKIN ADVENTURE 3, NOSFERATU e o mais recente lançamento de ZANDVOORT (setembro de 1994) o jogo RETALIATOR, um shoot'em'up no estilo do SPACE MAMBOW.

O CLUB HNOSTAR também possui muitos softwares de domínio público, sharewares e demos para MSX 1 e MSX 2.

>> EXPOSIÇÕES NA ESPANHA <<

Na ESPANHA acontecem duas exposições por ano que reunem usuários MSX, equipes, produtores de software e hardware e muitos lançamentos, além de palestras sobre softwares e técnicas do MSX. O primeiro encontro é realizado no mês de MAIO em BARCELONA e o segundo encontro é realizado no mês de OUTUBRO também em BARCELONA.

>> 08/05/94 - BARCELONA <<

Neste ano em 8 de maio de 1994, foi realizado o 5º Encontro de Usuários em Barcelona, no qual foi reservado o espaço (cadeiras) para mais de 100 pessoas. Os lugares ficaram tomados pelo grande fluxo de usuários que participaram deste encontro. Grandes representantes eram aguardados para esta reunião, assim como o representante da COMPJOETANIA da HOLANDA e representantes de clubes e associações da ESPANHA como MSX JOURNAL, FKD, PYRAMID CORPORATION etc. Outras empresas que não puderam participar diretamente do encontro mas foram representados, como GNOSYS, LEHENAK-MDS e outros que representavam a ESPANHA.

-- PRIMEIRO TURNO --

Varias amostras, palestras e demonstrações foram feitas neste encontro. As primeiras horas da manha de 8 de maio, RAMÓN RIBAS (um dos organizadores do encontro) deu por iniciado o debate sobre a atual situação do MSX. Lógo após um dos representantes do FKD passou a demonstrar o HD (winchester) para o MSX e com isto os novos caminhos que estão se abrindo para o MSX. Em seguida o grupo de programadores do TABUROTO SOFT, apresentaram um DEMO de 5 discos de imagens entrelaçadas convertidas do jogo de PC chamado COBRA MISSION.

EDUARD CAULA e ELVIS GALLEGOS do MSX JOURNAL anunciaram o lançamento do RANDAR 3 (versão em inglês) que logo estará disponível na HOLANDA. Também apresentaram um programa para captura de imagens via digitalizador, para poderem ser vistas posteriormente em forma de animação e com muitas opções de edição. Na sequência RAMÓN RIBAS (um dos organizadores) apresentou PATRICK GIJBERS (representante da COMPJOETANIA) que promoveu o seu jogo chamado PIXESS, um programa no estilo do EGGERLAND MISTERY. PATRICK GIJBERS também apresentou o JUDGEMENT OF SOUND, um disco de músicas para FM e MUSIC MODULE.

Os representantes da PYRAMID SOFT apresentaram dois demos, um chamdo CINDY CRAWFORD MEGA DEMO e um segundo demo o qual não temos o nome. A TRAPOSOFT composto por RAÚL RAMÍREZ GÓMES (programador) e RAMÓN RIBAS (comentarista) apresentaram seu disco de informação TELEBASIC #2, exclusivo para o usuários de MSX TURBO-R. DANIEL ZORITA e MARCOS VEGA apresentaram o jogo BABEL THE NEW MEGABLOCKS (estilo COLUNS) , que deverá estar a venda na HOLANDA em breve, assim como no JAPÃO através da TAKERU.

Também, foi apresentado (como não podia deixar de ser) o último número do CLUB HNOSTAR, assim como o seu DISCO SUPLEMENT. Já MANUEL PAZOS apresentou uma versão traduzida do SD SNATCHER em castellano, tambem foi apresentado o MASTER DE SONIDO do ILLUSION CITY para o MSX TURBO-R e MSX 2+.

A GNOSYS representada por ELVIS GALLEGOS do MSX JOURNAL falou dos projetos deste clube, destacando a criação de um jogo para o MSX, um "arcade" intitulado TOTAL HIT. Também foi paresentado o último número do disco da GNOSYS, ROBY DISK #4, o qual vem acompanhado de uma produção em fita de video.

-- SEGUNDO TURNO --

Pela parte da tarde foi inicializada uma segunda sessão, onde a PYRAMID SOFT expôs algumas músicas realizadas para o programa PSG SAMPLER e o MUSIC MODULE, estas músicas possuiam uma excelente qualidade. Em seguida RAMÓN RIBAS apresentou os PATCHDISK tradutores para jogos, como YS 2 para o inglês, onde fez uma desmostração do software e explicou alguns detalhes de seu complicado funcionamento. Mais tarde o FKD apresentou

um programa musical MICROsios e o programa ALADIN, também foi apresentado o novo número da FKD FAN.

Novamente RAMÓN CASILLAS fez sua apresentação exibindo um equipamento que mediante o sinal de RF mantém o modo de tela à 60 Hz, com o qual se pode conectar qualquer máquina japonesa ou americana em um televisor PAL. Também demonstrou um computador chamado TURBO DUO, um impressionate equipamento de 16 bits que apresentou junto com os jogos para este equipamento, como YS 4 e o FRAY em CD-ROM.

Finalizando o encontro JUAN MIGUEL GUTIÉRRES deu sua opinião dizendo que este tipo de reunião é fundamental e que é importante que mais reuniões destas aconteçam. Com isto mais usuários de MSX poderão trocar mais informações, conhecer diferentes clubes e os trabalhos de outros usuários. Desta forma foi finalizado o 5º ENCONTRO DE USUÁRIOS MSX em BARCELONA.

>> 30/10/94 - BARCELONA <<

Ainda neste ano em 30 de outubro de 1994 foi realizado o 6º Encontro de Usuários em Barcelona, embora nós da MSX VIPER não recebemos informações detalhadas deste encontro, pudemos apurar as informações do último número nos enviado do CLUB HNOSTAR. As notícias que foram transmitidas lógo após o 6º encontro é de que estiveram presentes a reunião 4 membros do CLUB GOUDA da HOLANDA, porém seus nomes não foram idebntificados. A quantia de pessoas que estavam presentes a reunião foi a mesma de que as reuniões anteriores. Os representantes do MSX CLUB GOUDA apresentaram a placa GRAPHICS 9000 (VDP 9990 para o MSX TURBO-R) e mostram um DEMO especialmente desenvolvido para este novo videoprocessador.

Também foi exibido novamente os HD para MSX e suas diferentes velocidades. Quanto aos softwares ESPANHÓIS desenvolvidos no periodo, MANUEL PAZOS apresentou o THE TOWER OF GAZZEL em espanhól. MANUEL VARELA da MAJARA SOFTWARE apresentou o jogo chamado ARMA MORTAL. Nesta reunião as vendas do jogo ARMA MORTAL não foram bem sucedidas, estranho este fato haja visto que a reunião comportou mais de 75 usuários. O preço deste jogo é realmente convidativo 1.200 pesetas (US$ 9.38).

Por outro lado houveram algumas críticas sobre a forma que se desenrolou a reunião. O CLUB HNOSTAR sorteou nesta reunião 3 camisetas entre os assistentes, assim como vários exemplares da revista. Fora isto foram vendidos vários exemplares da revista número 25 (anterior) do CLUB HNOSTAR por apenas 300 pesetas (US$ 2.35).

Isto é tudo o que pudemos apurar sobre o último encontro realizado em BARCELONA, aguardaremos maiores informações e notícias de JESÚS TARELA e do CLUB HNOSTAR. Assim que possível publicaremos no próximo número de MSX VIPER o 6º Encontro de Usuários em Barcelona (se possível).

>> SITUAÇÂO ATUAL DO MSX <<

Bem pessoal como vocês podem ver a evolução natural do MSX tem acontecido na ESPANHA, assim como no BRASIl, onde por meio de transformações (kit's) muitos MSX 1 passaram para MSX 2 e 2+. Para que novos softwares apareçam é necessário se utilizar recursos mais inovadores, geralmente só encontrados em máquinas MSX 2 ou superiores. Apesar disto a ESPANHA assim como o BRASIL possuem uma grande quantia de MSX 1, e assim ambos os países sempre tentarão "fazer ou trazer" algo para estes usuários que não devem ficar de fora. Porém está cada vez mais difícil encontrarmos softwares, usuários e programadores que se disponham a programar em MSX 1.

Tendo isto como uma preocupação, a ESPANHA tem feito também as suas transformações internas para MSX 2 e 2+. Um fato que nos leva a relatar aqui que o CLUB HNOSTAR pretende adquirir cartuchos externos de transformação de MSX 2 e 2+ da ACVS eletrônica LTDA. Nós colocamos em mãos do Sr. Ademir Carchano da ACVS eletrônica LTDA a carta do CLUB HNOSTAR que nos pedia para fornecer preços e condições de envio de tais cartuchos para a ESPANHA. Porém como nós não somos fabricantes e nem exportadores (e ainda teriamos que repassar o preço) dos produtos da ACVS, entregamos a tarefa de correspondência diretamente a ACVS eletrônica LTDA, que esperamos que possam lucidar o CLUB HNOSTAR sobre estes produtos, aguardaremos as confirmações.

>> FINALIZANDO <<

Aguardaremos mais materiais e informações do CLUB HNOSTAR para podermos mostrar ao BRASIL como está o MSX na ESPANHA, se for possível continuaremos esta sessão em MSX VIPER 3, portanto não percam o próximo número. até lá pessoal!

CLUB MSX HNOSTAR

Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
SPAIN
☎ (981) 80 72 93

A ESQUERDA CONTRA CAPA DE UM NÚMERO DE CLUB HNOSTAR ONDE É POSSIVEL VER A PROPAGANDA DO DESKTOP PUBLISHER ALADIN. NA MESMA FOTO A PROPAGANDA DO PCM-TRACKER, EDITOR MUSICAL PARA MSX 2 E TURBO-R, UTILIZA PSG, FM, PCM E MIDI.

OS USUARIOS QUE DESEJAREM OBTER MAIORES INFORMAÇÕES PODERÃO ESCREVER SUAS CARTAS PARA O CLUB HNOSTAR EM INGLÊS OU ESPANHOL

A DIREITA ALGUNS EXEMPLARES DE CLUB HNOSTAR. A REVISTA PODE SER ADQUIRIDA COM OU SEM OS DISKETTES MENSAIS DE PROGRAMAS, A PERIODICIDADE DA REVISTA É MENSAL.

O DISKETTE DO CENTRO É O SUPLEMNETO EM DISCO QUE VEM COM ETIQUETAS TODAS COLORIDAS E UM PEQUENO MANUAL DE INSTRUÇÕES DOS PROGRAMAS DO DISCO.

MSX TIPS

GAMES

OVIDIO JOAO DOS SANTOS JR

ROBOCOP (OCEAN) - MSX 1

Para iniciar na fase que você achar melhor, durante o jogo pressione simultaneamente as teclas : ESC + TAB + CONTROL + SHIFT + D + F

PINGUIM ADVENTURE (KONAMI/128 KB) - MSX 1

Simplesmente o classíco dos jogos MEGAROM de MSX 1, onde o nosso herói - enfrenta "trancos e barrancos ", para salvar sua rainha. Apesar de ser da primeira geração, não deixa a dever no que diz respeito a diversão e vontade de chegar ao final. E é óbvio, que todos já disconfiavam que nele existia CONTINUE INFINITO, para acessa-lo, na tela de escolha do "LEVEL 1 ou LEVEL 2", digite ILOVENORIKO. Mas, aposto que não sabiam da existência de PORTAIS (WARP), que o fazem "pular" muitas fases:

.FASE 1, aproximadamente na distância 237, existe um buraco dos grandes, que acionará o WARP para a fase 6, basta cair nele e PRESSIONAR PARA BAIXO;
.FASE 6, aproximadamente na distância 145;
.FASE 9, aproximadamente na distância 355;
.FASE 13, aproximadamente na distância 355;
.FASE 15, aproximadamente na distância 77;
.FASE 18, aproximadamente na distância 413.

PARODIUS (KONAMI/128 KB) - MSX 1

O pessoal da KONAMI, resolveu homenagear os games de maior sucesso, com esta brincadeira, onde os protagonistas são suas próprias criações. E para não faltar nada, colocaram as senhas: KATAI (dobra a força do escudo) e ZENBU (todas as armas, para a primeira vida). Contudo, todo usuário desejava a IMUNIDADE deste jogo, que apresento no "LOADER" abaixo:

```
10 ' Para acessar as senhas, pressione durante o jogo as teclas :
12 ' <F1>  SENHA  RETURN  <F1>
14 '
16 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:CLS:COLOR15,1,1:LOCATE2,2:PRINT"PARODIUS - KONAMI"
18 LOCATE2,4:PRINT"Imunidade (finalmente!!)"
20 C$="PARODIUS":N=7:BLOAD"PARODIUS.BIN",R:DEFUSR=&HD100:A=USR(0):IFATHENSTOP
22 ELSEFORA=0TON:POKE&HD1DE,A*2:A$=C$+RIGHT$(".00"+HEX$(A),4):BLOADA$
24 LOCATE2,6:PRINTA$
26 IF A=1 THEN POKE&H972D,&HC9:BEEP
28 DEFUSR=&HD1D3:X=USR(0):NEXT:FORT=1TO150:NEXT:OUT&HD4,0:DEFUSR=&HD1FC:A=USR(0)
```

GALL FORCE (SONY-HAL/128 KB) - MSX 1

Cuidado! E tiro para todo lado! Armas fantásticas e personagens ao melhor estilo japonês (com aqueles cabelos loucos e olhos ignorantemente enormes), cada um com sua nave e poderes diferentes, mas com o enredo de "mocinho salva seu planeta da fonte do mal", que já estamos cansados de ver por ai. Mas mesmo assim, irei lhe ajudar:

Para conseguir ONZE vidas e todas as armas, na tela de apresentação, tecle simultaneamente : 1 + 5 + 0 + ESPAÇO

ARKANOID 2 (TAITO/128 KB) - MSX 2

A galéra que viu o ARKANOID 1 no MSX 1, nem acreditou na qualidade e no tipo de conversão, pois acabou ficando muito semelhante ao ARCADE. Porém, se todos puderem "degustar" a sua nova versão, perceberão que os programadores da TAITO, deixaram o jogo igualzinho ao do AMIGA! Sem comentarios...

E, ainda para ajudar este "CHEAT MODE", para mudar de fase, tecle ESC.

OUT RUN (SEGA/256 KB) - MSX 2

Agora é só ligar o micro, apertar os cintos e depositar "ONE COIN", pois não é todo dia que vemos uma boa conversão! No entanto, ninguém sabe quem corre mais, se é o nosso carro ou o tempo! Para isso, nós aqui temos a solução, e você também terá, basta digitar o "LOADER" abaixo e sair cantando pneu!!

```
10 'Abracos a Rogerio Bello dos Santos !
12 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:CLS:COLOR15,1,1:LOCATE2,2:PRINT"OUT RUN - SEGA"
14 LOCATE2,4:PRINT"com TEMPO INFINITO!"
16 C$="OUTRUN":N=15:BLOAD"OUTRUN.ECT",R:DEFUSR=&HD100:A=USR(0):IF A THEN STOP ELSE
18 FORA=0TON:POKE&HD1D3,A*2:A$=C$+RIGHT$(".00"+HEX$(A),4):BLOADA$
20 LOCATE2,6:PRINTA$
22 IF A=0 THEN POKE&H9080,&HFF:POKE&HC128,&HFF:BEEP
24 DEFUSR=&HD1D3:X=USR(0):NEXT:FORT=1TO150:NEXT:OUT&HD4,0:DEFUSR=&HD1FC:A=USR(0)
```

PREDATOR (PACK-IN-VIDEO/256 KB) - MSX 2

Seguindo a velha fórmula de "assista o filme, vista a camiseta, colecione as figurinhas, adquira o poster, e se tiver o micro, compre o jogo", é o que esta soft (que quase não se destaca no mundo do MSX) resolveu utilizar. Bons gráficos (iguais ao do NINTENDO) e um nível de dificuldade extremamente alto, fazendo com que só EXTRATERRESTRES cheguem a SEGUNDA fase, brincadeira! Porém abaixo, está a solução daquela semana, a qual você passou "em claro", tentando, tentando e tentando passar de fase.

```
10 '
12 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:CLS:COLOR15,1,1:LOCATE2,2:PRINT"PREDATOR"
14 LOCATE2,4:PRINTE"IMUNEEEEEEE!!!!"
16 C$="PREDATOR":N=15:BLOAD"PREDATOR.BIN",R:DEFUSR=&HD100:A=USR(0):IF A THEN     STOP
18 ELSE FOR A=2TON:POKE&HD1D3,A*2:A$=C$+RIGHT$(".00"+HEX$(A),4):BLOADA$
20 LOCATE2,6:PRINTA$
22 IF A=2 THEN POKE&HC52D,&HC9:POKE&HC0FC,&HC9:POKE&HCB01,0
24 BEEPELSEIF A=3 THENPOKE&HB680,&HC9
26 DEFUSR=&HD1D3:X=USR(0):NEXT:FORT=1TO150:NEXT:OUT&HD4,0:DEFUSR=&HD1FC:A=USR(0)
```

DIX (MSX-ENGINE) - MSX 2

Isso mesmo, novidade no pedaco! Esta mocada, conseguiu bater no liquidificador um "TETRIS" com um "COLUMNS", dando neste ótimo passatempo (ou será vitamina??), e foram a fundo, com o luxo de até colocarem a dica abaixo:
Ao início (e em qualquer hora no jogo), pressione simultaneamente SHIFT + CAPS LOCK + LGRA e mais duas vezes RGRA, para conseguir entrar no DEBUG MODE.

OBS: Tudo isso, também funciona no PLAYER DEMO (de 360K) !

TROJKA (BCF/MEMORY MAPPER) - MSX 2

Mais um que não pode faltar em sua "pequenina" coleção, pois além de ser muito parecido com o renomado DIX, consiste num quebra-cabeça dos mais inteligentes! E, você deseja ver todas as fases, então anote os PASSWORDS:

.LEVEL 1 : TROJKA	.LEVEL 11 : VOLYNKA	.LEVEL 21 : SARATON
.LEVEL 2 : RUSSIA	.LEVEL 12 : NABOKAV	.LEVEL 22 : TASJKENT
.LEVEL 3 : KREMLIN	.LEVEL 13 : TSJAPAJEV	.LEVEL 23 : KOSYGIN
.LEVEL 4 : WOLGA	.LEVEL 14 : SINJAVSKI	.LEVEL 24 : ZAMJATIN
.LEVEL 5 : TSCHAJKOWSKY	.LEVEL 15 : GOSIZDAT	.LEVEL 25 : TOISLOJ
.LEVEL 6 : IZVESTIJA	.LEVEL 16 : TOERTSJIN	.LEVEL 26 : DAOEGAVE
.LEVEL 7 : KOEROELTAJ	.LEVEL 17 : KOELESJAV	.LEVEL 27 : FLJITSJ
.LEVEL 8 : MAGNITOGORSK	.LEVEL 18 : INGOESJI	.LEVEL 28 : LITVINOV
.LEVEL 9 : VOETSJETITSJ	.LEVEL 19 : KABALEVSKI	.LEVEL 29 : JAVOSLAVL
.LEVEL 10 : POSTNIK	.LEVEL 20 : KRASNOJARSK	.LEVEL 30 : NACHODKA

Ah, tente tambem o password EXTRA .

ALESTE OUT VERSION (COMPILE) - MSX 2

Isso mesmo, já falei do ALESTE 1... mas, esta versão é "PSICODÉLICA"! Especial atenção para o "intro", onde vemos a tranformação de um ser, em algo realmente cibernetico! Incrível! E com um trilha sonora....

Para acessar o MUSIC MODE, na tela de apresentação, pressione alternadamente os cursores para cima e para baixo. Após, ESPAÇO - seleciona a música, os cursores DIREITO e ESQUERDO - trocam as músicas, e F1 - sai do MUSIC MODE

BGM'S TEST PLAY:

PSYCHO WORLD.....MSX 2: Mantenha seguro a tecla M durante o carregamento do jogo.
TETRIS.....MSX 2: Para acessar o menu de músicas tecle: S T ESPAÇO.
HYDEFOS.....MSX 2: Mantenha seguro todas as teclas cursoras ao mesmo tempo.
ALESTE 2.....MSX 2: Discos B e C, segurar SELECT até carregar, depois F + SHIFT.
VALLIS.....MSX 2: Basta segurar a tecla F5 durante a apresentação.

SD SNATCHER (KONAMI) - MSX 2 - HNOSTAR Nº 18

Para que você possa ter todas as armas e objetos ao máximo, digite o carregador abaixo. Depois insira o seu DISK USER do SD SNATCHER (o disco com os RANKS, NOMES, SITUAÇOES), comande RUN e escolha a sua situação, espere o programa modificar os setores. Agora basta jogar SD SNATCHER pela opção "carregar situação". Não se esqueça de fazer um BACK-UP do DISK USER antes de modifica-lo!

```
10 READA$:POKE&HFA00+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:IFA$<>"FF"THEN10
20 DEFUSR=&HFA00:DEFUSR1=&HFA11
30 DEFINTA-Z:SCREEN0:COLOR15,0,0:CLS:KEYOFF
40 LOCATE17,10:PRINT"COLOQUE O DISCO DE SITUAÇÕES DO SD SNATCHER"
50 LOCATE21,2:PRINT"MODIFICADOR DO SD SNATCHER POR MANUEL PAZOS"
60 GOSUB250:SC=0
70 GOSUB260
80 A=USR(0):CLS:LOCATE27,3:PRINT"NO NOME      BREAK":FORI=0TO9:LOCATE27,5+I
82 PRINTI:FORX=0TO5:LOCATE31+X,5+I
84 PRINTCHR$((PEEK(&HC030+&H10*I+X)+6)MODE256);
86 NEXT:PRINTTAB(37)".-"TAB(47)PEEK(&HC030+&H10*I+8):NEXT
90 LOCATE25,20:PRINT"ESCOLHA SITUAÇÃO A MODIFICAR";:GOSUB250:S=VAL(I$)
100 SC=S*64+2:A=USR(SC)
110 FORNA=0TO9
120 DI=&HC200+NA*8:POKEDI,1:POKEDI+1,&H63:NEXT
130 FORNA=0TO11
140 DI=&HC1A0+NA*8
150 POKEDI,1:POKEDI+1,&HE7:POKEDI+2,3:NEXT
160 FORY=0TO2
170 DI=&HC250+Y*8:POKEDI,1:POKEDI+1,&H63:NEXT
180 RESTORE210:I=0
190 READA$:POKE&HFA00+1,VAL("&H"+A$):I=I+1:IFA$<>"FF"THEN190
200 FORI=0TO14:READA$:POKE&HCC80+I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR1(SC)
210 DATA 21,0,c0,ed,5b,f8,f7,6,7,e,f9,3e,0,cd,44,1,c9
220 DATA 21,0,c0,ed,5b,f8,f7,6,7,e,f9,37,3e,0,cd,44,1,c9,ff
230 DATA 40,ff,0,0,40,0,0,40,0,0,40,0,0,ff,ff
240 END
250 I$=INKEY$
260 IFI$=""THEN250ELSERETURN
```

GIANA SISTERS (MEMORY MAPPER) - MSX 2 - HNOSTAR 19

Uma dica de RAUL CHICóN para o jogo GIANA SISTERS, utilize o utilitário DISKIT:

SETOR 32:
Pos. &H18C trocar por &HCB para começar o jogo com 255 vidas
Pos. &H194 trocar por &HCB simulam as teclas F, HOME e ESPAÇO

F1 SPIRIT (KONAMI/MEGARAM) - MSX 1

Com o carregador abaixo você terá IMUNIDADE total para o jogo:

```
10 CLS:PRINT"LOADING: F1 SPIRIT"
12 C$="F1SPIRIT":N=7:BLOAD"F1SPIRIT.ASM",R:DEFUSR=&HD100:A=USR(0)
14 IFATHENSTOPELSEFORA=0TON:POKE&HD1DE,A*2:A$=C$+".00"+HEX$(A):BLOADA$
16 IFA=0THENPOKE&HCE5E,0:POKE&HCEC0,0
18 PRINTA$:DEFUSR=&HD1D3:X=USR(0):NEXT:FORT=0TO1500:NEXT:DEFUSR=&HD1FC:A=USR(0)
```

PINGUIM ADVENTURE (KONAMI/MEGARAM) - MSX 1

Para que você obtenha INVULNERABILIDADE neste jogo, digite o carregador abaixo:

```
10 SCREEN0,,0:KEYOFF:WIDTH39:COLOR7,1
12 LOCATE14,4:PRINT"CARREGANDO...":LOCATE10,11:PRINT"PINGUIM ADVENTURE"
14 LOCATE10,12:PRINT"----------------"
16 C$="PENGUIM":N=7:BLOADC$+".ASM",R:IFATHENSTOPOELSEFORA=0TON:POKE&HD1DE,A*2
18 A$=C$+RIGHT$("0"+HEX$(A),3):BLOADA$
20 IFA=1THENPOKE&HB8B5,&HC9:BEEP
22 DEFUSR=&HD1D3:X=USR(0):NEXT:FORT=1TO1500:NEXT:DEFUSR=&HD1FC:A=USR(0)
```

Todas as dicas aqui apresentadas, foram devidamente TESTADAS por nossos "PILOTOS", e desta forma, não apresentam erros. Aconselhamos fazer um digitação cuidadosa e prestar muita atenção nos "CHEATS", para que tudo saia a contento.

Ovidio Joao dos Santos Junior, 20, é técnico em Comercialização e Mercadologia, atualmente é encarregado de CPD e colabora com a MSX VIPER.

ERRATA

ALEXANDRE SOBRINO

HYDEFOS

No meu artigo HYDEFOS, o ítem R (CONTROL ! REVOLVE) foi citado como um recuperador de "POWER-UP". Na verdade, ocorreu um equívoco: o ítem citado serve tão sómente para substituir o último ítem adquirido por um canhão que pode ser rotacionado.

Exemplificando: se tivéssemos dois canhões sobressalentes frontais e pegássemos um ítem R, o último canhão adquirido se transformaria em um canhão giratório, podendo ser rotacionado através da tecla SHIFT. Obviamente, se não tivessemos nenhum canhão adicional em nossa nave e pegássemos o ítem R, teriamos, da mesma forma, um canhão giratório. Este canhão rotacionável também pode ser adquirido no PIT APPROACH (é o canhão virado para cima).

No mais carregue o HYDEFOS e detone, pois este jogo é demais! um abraço e desculpem nosso "problema técnico".

PMARC

ROGERIO BELLO DOS SANTOS

COMPACTADORES

A pedido de nosso leitor ALEX SANDRO G. FIRMINO estamos escrevendo este pequeno artigo sobre o melhor compactador/descompactador para MSX... o PMARC. Tantaremos passar alguns exemplos práticos e básicos, assim como as funções "especias" do PMARC.

COMPACTANDO COM O PMARC:

Para que você utilize o PMARC e obtenha bons resultados de compactação de arquivos, será necessário que conheça as vários COMANDOS que podem ser direcionadas a partir do MSX DOS, à exemplo os drives de origem e de destino. Vamos a um exemplo de compactação:

```
A>PMARC DIX *.*
```

Com este exemplo o PMARC irá gerar um arquivo no drive default (no caso o drive A), este arquivo irá se chamar DIX.PMA, basta notar o nome escolhido no exemplo acima. Os WILD CARDS (caracteres especiais) *.* indicam que todos os arquivos contidos no disco devem ser compactados. Se você desejar compactar só os arquivos de extensão .BAS basta indica-lo na linha de comando:

```
A>PMARC DIX *.BAS
```

E desta forma se procede para outras variações de compactação. Lembre-se que você pode compactar vários arquivos diferentes de um mesmo disco, associando-os ou não, caso sejam vários arquivos eles devem ser separados por um espaço, vamos a alguns exemplos:

```
A>PMARC DIX BANANA.BAS BILHAR.BIN *.ASM NEMESIS*.*
```

Note que neste exemplo anterior o PMARC irá procurar e compactar dentro do arquivo DIX.PMA o arquivo BABANA.BAS, o arquivo BILHAR.BIN, todos os arquivos que terminem com a extensão .ASM e todos os arquivos que comecem com a palavra NEMESIS. Você ainda poderá expecificar o drive origem aonde se encontram os arquivos, assim como o drive destino onde deverá ser gerado o arquivo compactado (no caso o DIX.PMA), interprete os exemplos:

A>PMARC A:DIX B:BANANA*.*

A>PMARC C:DIX B:*.BIN

A>PMARC DIX B:AUTOEXEC.BAS B:BANANA*.* B:*.BIN

Caso você tenha esquecido de adicionar um arquivo durante o processo de compactação, basta você comandar no MSX DOS o seguinte comando:

A>PMARC DIX FALTOU.BAS

O PMARC irá verificar o disco e lhe avisará que o arquivo já existe, em seguida ele irá verificar o arquivo FALTOU.BAS e irá inseri-lo no arquivo DIX.PMA emitindo a mensagem ADD, que significa que o PMARC está adicionando o arquivo que faltou. Caso você tenha preparado o arquivo DIX.PMA e se lembrou que algum arquivo foi colocado por engano, você poderá extrai-lo do DIX.PMA utilizando o seguinte COMANDO:

A>PMARC ERRADO.BIN/D

Note no exemplo acima que logo após ser dado o nome do arquivo a ser extraído ERRADO.BIN, você deverá usar a OPÇÃO /D de DELETA, que apaga membros do arquivo. Com isto o PMARC irá lhe enviar a mensagem DELETING que significa deletando.

DESCOMPACTANDO COM O PMEXT

O processo de descompactação do PMEXT é semelhante ao processo de compactação do PMARC, ou seja, basta usar os comandos de descompactação, vamos a alguns exemplos:

A>PMEXT DIX

A>PMEXT DIX *.*

A>PMEXT DIX BANANA*.*

A>PMEXT DIX *.BAS

A>PMEXT TESTE.LZH *.*

Notem que no primeiro exemplo PMEXT DIX, não foi acrescentado nenhuma opção (nome de arquivo) para descompactação, desta forma o PMEXT irá verificar o arquivo DIX.PMA e irá lhe fornecer na tela de video: o nome dos arquivos que estão aglomerados dentro do DIX.PMA, assim como: - O tamanho de KBytes utilizado por cada cada arquivo, tanto na forma descompactada como na forma compactada. - O tamanho de KBytes utilizado na soma de todos os arquivos, tanto na forma compactada como descompactada. - O processo utilizado para a compactação. - O rateio (percentual) de compactação obtido em cada arquivo compactado. - Aonde ocorrem erros e mensagens entre e nos arquivos compactados. - E outras informações importantes.

No exemplo PMEXT TESTE.LZH (notem a extensão) é enviado ao PMETX a mensagem de que o arquivo a ser descompactado é um arquivo gerado no formato LZH do MSX ou PC. O PMEXT pode descompacta-los sem maiores problemas, basta indicar a extensão LZH.

ARQUIVOS AUTOEXTRATÍVEIS:

Na verdade o compactador PMARC possui vários módulos que se incumbem de várias taréfas auxiliares nos processos de compactação e descompactação, um dos mais importantes além do PMARC.COM e do PMEXT.COM é o arquivo chamado PMSFX.COM, que pode gerar um arquivo comando que poderá ser utilizado direto no MSX DOS sem a necessidade do PMEXT. Para que o PMSFX.COM possa funcionar será necessário que estejam no mesmo disco os arquivos PMARC.COM, PMEXT.COM e lógico o PMSFX.COM, vamos a um exemplo:

A>PMARC JOGOS.COM=PMSFX.COM BANANA*.*

Notem que no exemplo acima será gerado o arquivo JOGOS.COM, com isto irão ser "linkados e compactados" os arquivos que começem com a palavra BANANA, um outro usuário poderá utiliza-lo no MSX DOS sem ter a necessidade de possuir ou entender algo do PMARC, bastando para isto comandar no MSX DOS:

A>JOGOS

Simples não? porém vocês devem notar que o limite máximo do arquivo destino (.COM) não deverá ultrapassar a 54 KBytes, caso em que você receberá a mensagem de MEMORIA INSUFICIENTE do PMARC. Se por descuido você passou este limite de compactação, utilize o PMARC e retire os arquivos excedentes (caso não faça falta no JOGOS.COM), à exemplo:

A>PMARC JOGOS.COM BANANA-9.BIN/D

Você pode também utilizar o PMEXT para extrair todos ou alguns arquivos do JOGOS.COM, bastando para isto utilizar o seguinte comando:

A>PMEXT JOGOS.COM BANANA-1.BIN BANANA-2.BIN

ARQUIVOS AUTOEXECUTÁVEIS:

Um outro arquivo importante e muito utilizado é o PMEXE.COM, que pode descompactar até 54 KBytes de arquivos em memória, ou seja, sem a necessidade de utilizar um disco para receber os arquivos descompactados. Para isto é necessário que estejam no mesmo disco os arquivos PMARC.COM, PMEXT.COM e PMEXE.COM, o seguinte comando deve ser aplicado:

A>PMARC JOGOS.COM=PMEXE.COM BANANA*.*

Os exemplos que seguem para o PMSFX também podem ser utilizados no PMEXE, gostarimos de lembrar ao nossos leitores (principalmente os interessados em CMM) que devem ir praticando, fazendo testes com o PMARC, o PMEXT e os demais arquivos que fazem parte do disco do PMARC, só praticando poderão se familiarizarem com o programa.

SPEED MODE E OUTRAS FUNÇÕES NO PMARC:

O compactador PMARC para MSX (o melhor até o momento) possui alguns recursos que poucas pessoas sabem, por exemplo ao contrário do que se diz que o PMARC é um compactador de melhor taxa de compressão mas lento. Ele na verdade pode ser mais rápido, veja e teste estas outras opções do PMARC:

/W : DRIVE DE SERVIÇO, (O DEFAUT É O CORRENTE)
/D : DELETA MEMBROS DO ARQUIVO
/M : FAZ MEMORANDOS NOS ARQUIVOS
/T : INDICA QUE É UM ARQUIVO TEXTO (PARA EM EOF)
/B : INDICA QUE É UM ARQUIVO BINÁRIO (IGNORA EOF)
/H : SELECIONA O MODO DE ALTA VELOCIDADE
/N : LINKA OS ARQUIVOS SEM COMPRIMI-LOS

UM EXEMPLO:

PMARC A:TESTE B:MSX*.*/H

Com esta opção o PMARC irá trabalhar no modo de alta velocidade. O que mais atrai neste compactador de arquivos é a sua eficiência e boa taxa de compressão de dados. Tentaremos na próxima edição de MSX VIPER trazer mais funções e inovações do PMARC. Os interessados em adquir-lo podem escrever para COBRA SOFTWARE solicitando maiores informações, um abraço a todos!

PMarc Version 2.00 for 46K CP/M(Z80)
Copyright (C) 1990 by Yoshihiko Mino.
Time stamp supported for MSX-DOS(2)

MSX 2+MEGA ASM

ALEXANDRE SOBRINO

ACVS

Uma supresa para quem possui MSX 2+ (KIT ACVS), nestes kits a EPROM utilizada para gravação do TURBO BASIC possuia espaço além do necessário para a gravação do mesmo. Algumas "versões" deste KIT contém além do TURBO BASIC embutido o MEGA ASEMMBLER, mas como em todas as campanhas publicitárias da ACVS não previam a venda do KIT com o MEGA ASSEMBLER, este fato nunca foi mencionado, ou seja a empressa nunca pretendeu vender o MEGA ASSEMBLER, mas o mesmo se encontrava gravado e para pronto uso.

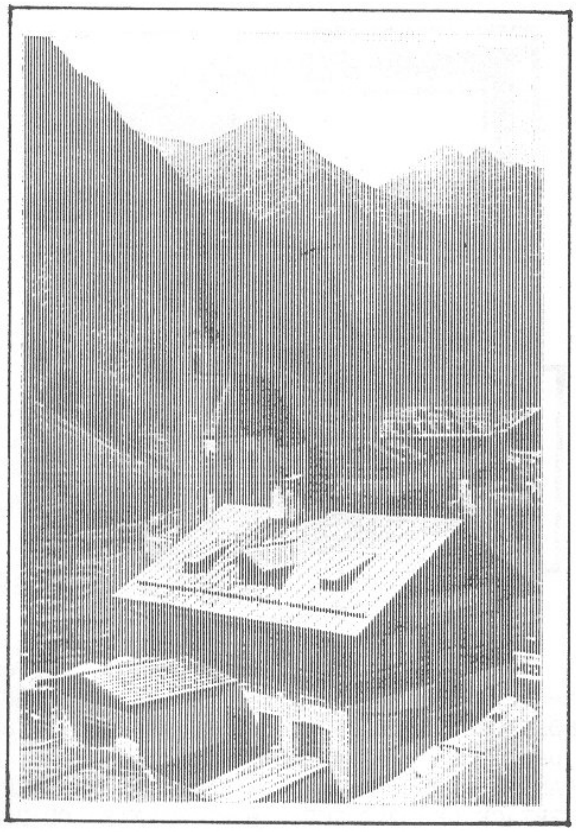
Se você quiser fazer um teste para saber se o seu KIT MSX 2+ possui o MEGA ASSEMBLER embutido, antes de ligar o seu MSX, mantenha segura a tecla SELECT se ele estiver presente, o micro entrará diretamente no MEGA ASSEMBLER.

Alguns KITS MSX 2+ possuem o MEGA ASSEMBLER, mas está desabilitado, e para que o mesmo possa ser habilitado, você deverá procurar alguma empresa que forneça manutenção de micros MSX e entenda de MSX 2+.

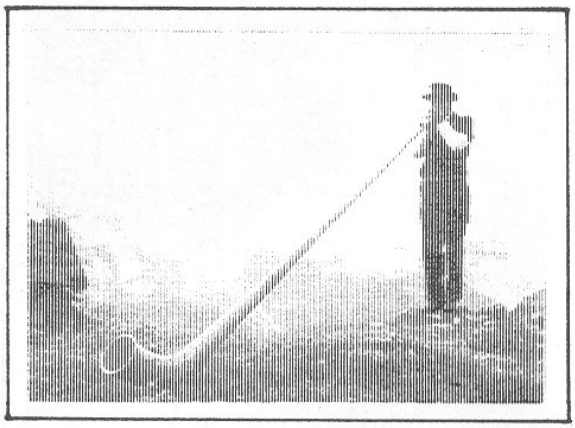
ATENÇÃO se você deseja participar da sessão MSX TIPS, você pode enviar suas dicas, pokes, análises de jogos, macetes, etc para MSX VIPER, seguido de uma autorização para públicação.

SWITZERLAND NEWS ★ PETER BURKHARD

Prezados leitores de MSX VIPER, estavamos quase fechando esta edição, quando recebemos material da SUíÇA de nosso colaborador PETER BURKHARD. Nesta matéria vocês irão conhecer as últimas novidades em matéria de hardware que estão sendo produzidas neste país da EUROPA. Estamos também incluindo uma nova forma de redação que irá levar um pouco mais da cultura de todos os paises que possuam o MSX em atividade.



A SUíÇA está localizada na EUROPA central entre a FRANÇA (oeste e noroeste), ALEMANHA (norte), a ÁUSTRIA e o LIECHTENSTEIN (leste) e a ITÁLIA (sul), a SUíÇA tem uma área de 41.285 Km2 e uma população de 6.504.000 habitantes (estimativa de 1994) a capital é BERNA. Os idiomas falados pela maior parte da população são o Alemão, o Francês, o Italiano e o Romanche, a moeda corrente do país é o FRANCO SUIÇO. Já em sua organização política foi adotado o sistema de REPÚBLICA FEDERAL.



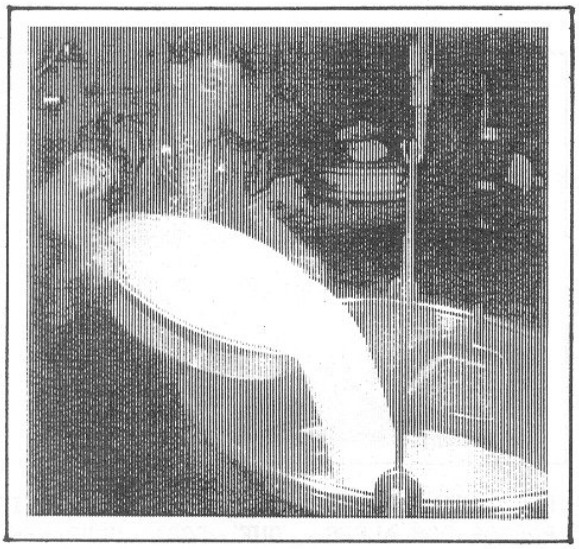
NA FOTO ACIMA A COMPRIDA CORNETA DE MADEIRA DO PASTOR DOS ALPES, QUE ECOA SURDAMENTE POR TODA A REDONDEZA.

Quase todo território suíço é constítuido de regiões montanhosas, sendo metade do país ocupada pela cadeia dos ALPES. Em consequência deste tipo de relevo o clima é rigoroso, a média da temperatura anual é de cerca de 8º C. A topografia montanhosa limita, também, as atividades agrícolas pois apenas 1/10 da superfície pode ser aproveitado.

Economicamente a SUíÇA produz principalmente batata e trigo, mas a pecuária é bastante desenvolvida já que as encostas das montanhas são próprias para pastagens. Os setores industriais mais importantes são os que se baseiam na indústria de transformação, pois a SUIÇA não conta com recursos naturais. Os ramos da energia elétrica, da produção do alúminio e o têxtil são os que mais se destacam. Na parte mecânica, sobresaem os relógios, mundialmente conhecidos, também são conhecidos os seus deliciosos chocolates assim como o queijo suiço (gruyère).

A SUIÇA é uma confederação de 22 cantões, que gozam de grande autonomia e dispõem de constituições próprias. Esta união começou a ser formada no século XI, quando três feudos eclesiásticos (Uri, Unterwalden e Schwyz) constituíram uma liga de defesa comum. Até 1388 mais 5 cantões juntaram-se aos 3 primeiros, sendo reconhecidos pelos povos vizinhos no ano seguinte. Desde o século XVII a

confederação mantém-se neutra nas dispustas de poder entre as nações, e por isso GENEBRA foi escolhida como sede de diversos organismos internacionais.



NA FOTO ACIMA PRODUTO DA INDUSTRIA LEITEIRA SUíÇA, O QUEIJO GRUYÈRE É MUNDIALMENTE CONHECIDO.

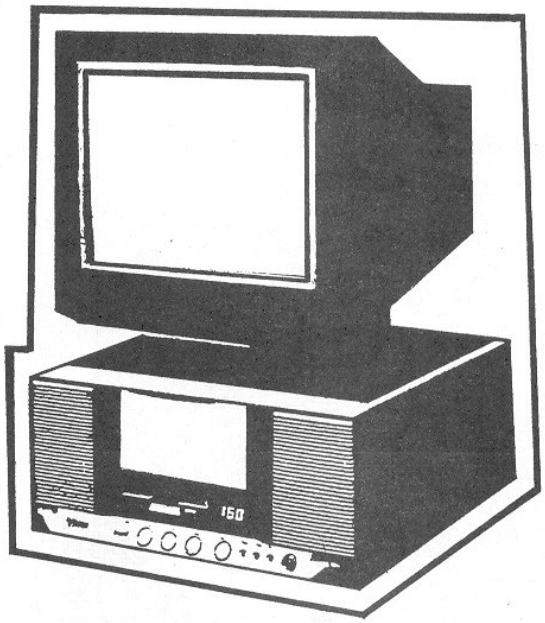
Agora vamos falar um pouco da história do MSX na SUIÇA, PETER BURKHARD é proprietário da empresa MSX HANDLERGEMEINSCHAFT (especialistas em TURBO-R) que inovou a exposição de ZANDVOORT no ano de 1993 com o então HEIN COMPUTER, o MSX TURBO-R mais poderoso do mundo.

Para se ter uma idéia mais detalhada, a empresa de PETER BURKHARD fazia a transformação de um MSX TURBO-R A1GT em um gabinete de PC com as seguintes caracteristicas:

- 4 MBYTES DE RAM
- EXPANSOR PARA 4 SLOTS
- MSX MUSIC (FM STEREO)
- MSX AUDIO (MUSIC MODULE)
- MSX DOS 2.2 E 2.3
- HD DE 44 MBYTES
- 2 ALTO FALANTES DE 10 WATTS
- NOVO VIDEOCHIP V9990

Este poderoso MSX estava sendo comercializado também em outra versão de MSX 2, com 120 MEGA BYTES de HD (winchester) e em gabinete de PC. Já PETER BURKHARD é possuidor de um MSX TURBO-R A1GT na seguinte configuração:

- 4 MBYTES DE RAM
- EXPANSOR PARA 4 SLOTS
- NOVO VIDEOCHIP V9990
- HD REMOVíVEL SYQUEST DE 44/88 MBYTES
- HD DITO SYQUEST DE 105 MBYTES
- CD-ROM TEXEL 3028



Porém vários periféricos foram desenvolvidos pela empresa MSX HANDLERGEMEINSCHAFT à exemplo podemos citar os produtos que estão em linha como o EXPANSOR DE SLOT'S, MEMORY MAPPER, INTERFACE DE HD'S SCSI, HARD DISK'S, CD-ROM E INTERFACES.

Já no fim de 1993 e começo de 1994 a empresa passaria a mudar de nome, então inaugurou-se o SUNRISE SWISS, e com este novo nome surgiram em setembro de 1994 na exposição de ZANDVOORT os primeiros cartuchos GRAPHICS 9000 (V9990 para o MSX TURBO-R), também foi levado a esta exposição os cartuchos MOONSOUND de 24 canais estéreos de 16 bits. Os cartuchos GRAPHICS 9000 esgotaram durante a exposição, já os cartuchos MOONSOUND ainda não estavam terminados, só havia alguns

para exibição e demonstração de seus incríveis recursos.

A atual SUNRISE SWISS (ex-msx handlergemeinschaft) é representada há algum tempo na HOLANDA pela então produtora de software, clube e revenda de hardwares, a FOUNDATION SUNRISE ou também conhecida pelo "selo" STICHTING SUNRISE. Da mesma forma entre representantes e representados a SUNRISE SWISS é representante da FOUNDATION SUNRISE, desta forma a empresa de PETER BURKHARD coloca seus periféricos à disposição na HOLANDA ao mesmo tempo que revende os softwares holandeses na SUIÇA.

No momento a COBRA SOFTWARE recebeu o convite de representante exclusivo no BRASIL dos periféricos produzidos pela SUNRISE SWISS ao mesmo tempo que a COBRA SOFTWARE abriu várias concessões para que a SUNRISE SWISS revendesse os programas desenvolvidos pela COBRA SOFTWARE assim como de outras empresas brasileiras para as quais são fornecidos o suporte internacional. Damos abaixo a lista de preços em FRANCOS SUIÇOS de softwares da STICHTING SUNRISE para MSX 2, os softwares que estão sendo revendidos pela SUNRISE SWISS são:

BOZO'S BIG ADVENTURE	Fr 28 - US$ 21.22
GIANA SISTERS	Fr 25 - US$ 18.95
PUMPKIN ADVENTURE 2	Fr 38 - US$ 28.80
THE WITCH'S REVENGE	Fr 38 - US$ 28.80
BLADE LORDS	Fr 38 - US$ 28.80

Outros jogos que estão sendo revendidos pela SUNRISE SWISS são:

FAMICLE PARODIC 2 (FM)	Fr 25 - US$ 18.95
MAGNAR	Fr 36 - US$ 27.50
D.A.S.S.	Fr 52 - US$ 39.50
DIX	Fr 28 - US$ 21.22
NOSH	Fr 24 - US$ 18.20
FRANTIC	Fr 28 - US$ 21.22
STONE (TURBO-R PCM/FM)	Fr 15 - US$ 11.40

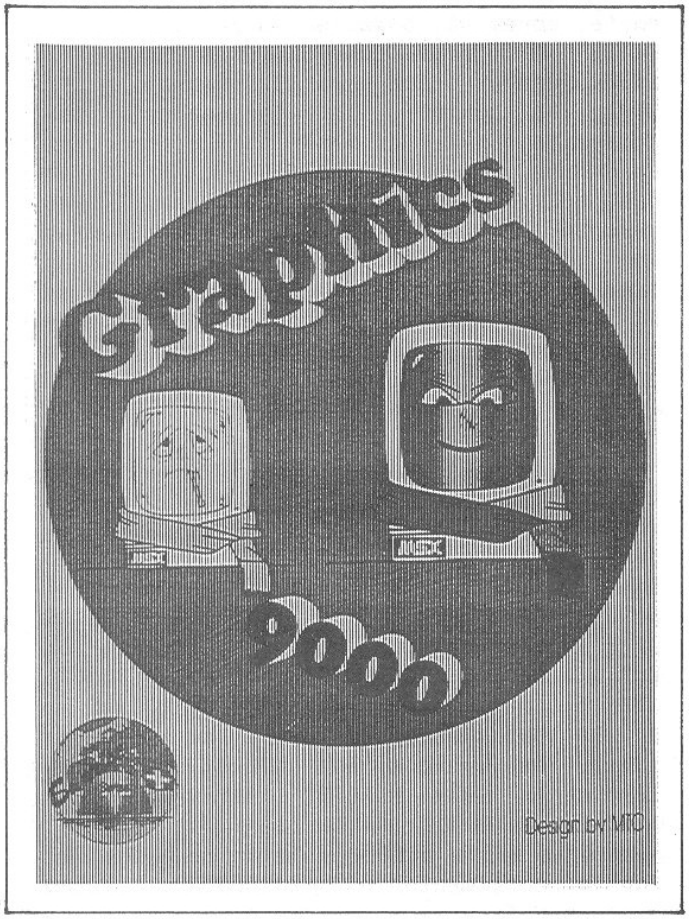
Não podemos esquecer que estes softwares geralmente precisam de no mínimo 128 KBytes de RAM (memory mapper). Vamos ver agora os periféricos desenvolvidos pela SUNRISE SWISS, por começar pelo KIT de HD que custa Fr 770 (US$ 584.00) para o modelo INTERNO e que sai a Fr 1032 (US$ 790.00) para o modelo EXTERNO, suas principais caracteristicas são HD SYQUEST SQ 3105 de 105 MBytes, INTERFACE padrão SCSI, CABOS e demais acessórios. Também há a interface de HD padrão SCSI que pode ser comprada a parte, porém não possuimos o preço.

Está sendo comercializado também o tão esperado CD-ROM para MSX que sai a Fr 350 (US$ 265.00), o "acionador" que acompanha o KIT é da marca SONY e como foi comentado em MSX VIPER 1, já foram desenvolvidos alguns softwares para gerenciar este CD-ROM. Vale a pena lembrar que o único periférico necessário para se ligar um CD-ROM no MSX, é uma interface de HD padrão SCSI e lógicamente um software para gerencia-lo. Uma boa notícia para quem estiver sem MOUSE, pois a SUNRISE SWISS está comercializando o MOUSE para MSX a Fr 85 (US$ 64.50).

Agora vamos aos preços dos cartuchos GRAPHICS 9000 (V9990 para o MSX TURBO-R) e MOONSOUND (OPL4). Gostariamos de deixar claro que os preços que seguem são sómente para distribuição (revendedores) pois o mínimo de venda exijido é de 5 PEÇAS para as empresas que quiserem importa-lo. Enfim o cartucho GRAPHICS 9000 sai a Fr 276 (US$ 210.00) e o cartucho MOONSOUND sai a Fr 236 (US$ 180.00). Só para se ter uma idéia, os antigos MSX AUDIO que eram fabricados pela PHILIPS estavam sendo vendidos na EUROPA na faixa de US$ 350.00, pois eram muito difíceis de serem achados. Com o surgimento do MOONSOUND, estes cartuchos ficaram obsoletos e se comparados os preços, o MOONSOUND até que é relativamente barato devido aos seus modernos recursos.

Bom o que podemos editar sobre a participação da SUIÇA na unificação mundial do MSX, são justamente os periféricos produzidos pela SUNRISE SWISS. Por várias vezes temos pedido informações sobre os usários, clubes, equipes de programadores e etc, porém nada nos foi passado a este respeito. Matinhamos no inicio de 1993 um contato com o LES MSXIENS SUISSE, porém a muito tempo não recebemos nenhuma carta ou informação deste clube de usuários MSX da SUIÇA. Relativo a parte de PETER BURKHARD e do SUNRISE SWISS podemos considerar que eles tem colaborado de forma grandiosa para o futuro do MSX, e com os nossos abraços a todos os usuários de MSX da SUIÇA, fechamos assim esta matéria, "A Big Hug To Peter Burkhard And All Msx Users From Switzerland, We Thank You. Please Send Us More Informations Concerning Msx Clubs, Coders Teams, Etc".

Informações: PETER BURKHARD
Argumentos: ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS



Peter Burkhard
CH-9244 Niederuzwil, Moosmatten 1
SWITZERLAND

S U N R I S E S W I S S
CH-9244 NIEDERUZWIL, MOOSMATTEN 1
SWITZERLAND
FAX (41) 71 83-6417 - TEL (41) 73 51-4184

ACIMA FOTOS DAS PROPAGANDAS DOS CARTUCHOS GRAPHICS 9000 E MOONSOUND PRODUZIDOS PELA SUNRISE SWISS.

OS LEITORES QUE ESTIVEREM INTERESSADOS EM COMPRAR OS PERIFÉRICOS ASSIM COMO OS SOFTWARES PODERÃO ESCREVER EM INGLÊS PARA SUNRISE SWISS, AOS CUIDADOS DE PETER BURKHARD SOLICITANDO MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE TAXAS DE CORREIO, PRAZOS DE ENTREGA, ETC.

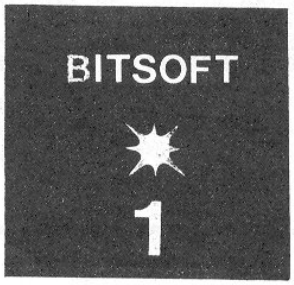
LANÇAMENTOS ★ SANDRA APARECIDA DA SILVA

THUNDERSOFT MUZAX SPECIAL (TMS-1) É UM SOFTWARE QUE PERMITE A EXECUÇÃO DE MÚSICAS .MBM (MOONBLASTER) SEM A NECESSIDADE DA MEMORY MAPPER. É APRESENTADO EM 2 DISCOS AUTOEXECUTÁVEIS, CONTENDO AS 131 MÚSICAS MAIS RECENTES DA EUROPA. TAMBÉM É POSSÍVEL A LEITURA DE MÚSICAS QUE POSSAM VIR A SER CRIADAS. PARA MSX 2 E FM, DISPONÍVEL EM 5/4 E 3/5 (720 KB) POR R$ 5.00 PARA 5/4 E R$ 7.20 PARA 3/5, INCLUIDOS DISCO, CORREIO E PROGRAMA. A VENDA NA:

THUNDERSOFT
R. São João, 1420
Piracicaba SP
CEP: 13416-790
Fone: (0194) 33-6261 - Após as 19:00 hs

BITSOFT ON LINE #1 É UM INFORMATIVO DIGITAL DO CLUBE DE PROGRAMADORES DIRIGIDO POR RODRIGO BOECHAT. PARA MSX 2 (720 KB) COM OU SEM FM ELE TRÁS AS ÚLTIMAS NOTÍCIAS DO CLUBE ASSIM COMO NOVIDADES DO MSX. POR SE TRATAR DE SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO ELE ESTÁ SENDO VENDIDO POR R$ 2.00 (CUSTOS) NÃO INCLUSO O CORREIO NEM O DISKETTE. PARA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE O SOFT ESCREVA PARA:

BITSOFT MSX CLUB
R. Atílio Bório 1175/202 - Alto da XV
Curitiba PR
CEP: 80040-060
TEL (041) 264-6653



ANIMATOR-PRÓ 2.0 DE RODRIGO BOECHAT POSSUI NOVA ESTÉTICA, UTILIZA JANELAS E MENUS DE FÁCIL ACESSO, PODE UTILIZAR MEGARAM DISK 768 KB (ACONSELHÁVEL). POSSUI RECURSOS PARA ANIMAR E MOVIMENTAR PARTES DA TELA EM SCREEN 5, CRIAR MUTAÇÕES DE CORES EM SCREEN 7, ALÉM DE POSSUIR WIPES, SOBREPOSIÇÕES DE IMAGEM, PERSIANAS, ETC. TUDO EM SCREEN 8. PARA MSX 2 DISPONÍVEL EM 5/4 E 3/2 (720 KB) POR R$ 8.50 INCLUSO PROGRAMA, MANUAL E CORREIO:

BITSOFT MSX CLUB
R. Atílio Bório 1175/202 - Alto da XV
Curitiba PR
CEP: 80040-060
TEL (041) 264-6653

O CADCON (CADASTRO DE CONSULTAS) COBRA SOFT É UMA MALA DIRETA PARA MSX 1, POSSUI 8 DÍGITOS NO CAMPO DE CEP, FAZ PESQUISA POR CAMPO, IMPRIMI ETIQUETAS, RELATÓRIOS, AGENDA DE TELEFONES, ETC. SE VOCÊ ESTAVA PRECISANDO DE UMA MALA DIRETA E UM CADASTRO DE CLIENTES JÁ PODE CONTAR COM ESTE SOFTWARE, SIMPLES PORÉM EFICIENTE DE USAR. DISPONÍVEL EM 5/4 360 E 720 KB OU EM 3/5 720 KB A R$ 5.00 INCLUIDO PROGRAMA, DISCO E CORREIO, A VENDA NA:

COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

LANI

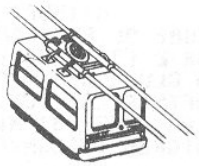
O LANI (LISTAR ARQUIVO NA IMPRESSORA) DESENVOLVIDO POR CARMÉLIO RAIMUNDO ALVES FILHO DO RIO DE JANEIRO, É UM SOFTWARE AUXILIAR PARA CONTROLE DE ARQUIVOS TEXTO EM VIDEO OU IMPRESSORAS. PODE LISTAR ATÉ 100 ARQUIVOS SIMULTÂNEAMENTE, ACEITA VÁRIOS DRIVES AO MESMO TEMPO, FILTRO DE ACENTUAÇÃO RESIDENTE, PARAMETROS DE FORMATAÇÃO DE TEXTO, COM MANUAL COMPLETO. ELABORADO SOBRE A LINGUAGEM "C". O AUTOR ESTÁ ACEITANDO REVENDEDORES. PARA MAIORES INFORMAÇÕES ESCREVA PARA:

CARMÉLIO ALVES FILHO
Caixa Postal 23106
Rio de Janeiro RJ
CEP: 20922-970

O SUPER COM É UM SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO PARA QUALQUER TIPO DE MODEM, ALÉM DE SIMULAR TERMINAIS DE SISTEMAS COMO UNIX E VAX. POSSUI AGENDA TELEFÔNICA, DISCAGEM/ATENDIMENTO AUTOMATICOS, EFEITOS SONOROS PARA DISCAGEM, EMULA TERMINAIS ANSI E VT-52, FUTURO UP-DATE PARA ACESSO AO VIDEOTEXTO, SET DE CARACTERES MSX/IBM PC, IMPRESSÃO, CAPTURE MODE, É TOTALMENTE CONFIGURÁVEL, ELABORADO SOBRE A LINGUAGEM "C". O AUTOR ESTÁ ACEITANDO REVENDEDORES, PARA MAIORES INFORMAÇÕES ESCREVA PARA:

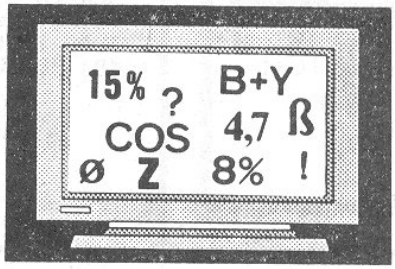
CARMÉLIO ALVES FILHO
Caixa Postal 23106
Rio de Janeiro RJ
CEP: 20922-970

Super Com



PREVIEW

RESOUND



THE NEW MATH PACK

DESTA VEZ OS SOFTWARES EM PRE-LANÇAMENTOS FICAM POR CONTA DO CLUBE DE PROGRAMADORES MSX O BITSOFT MSX CLUB. PARA COMEÇAR CITAMOS O SOFTWARE RESOUND DE AUTORIA DE RANDALL L. ADAM (PROGRAMADOR DO BITSOFT CLUB), TRATANDO-SE DE UM EXCELENTE PROGRAMA QUE LEVOU DOIS ANOS DE ASSÍDUA PESQUISA, ESTE SOFTWARE FOI DESENVOLVIDO PARA MSX 1 E É UM PROGRAMA PARA SAMPLEAR (DIGITALIZAR) SONS E MÚSICAS NO MSX. UM EXEMPLO PRÁTICO DO RESOUND É O USUÁRIO PODER PEGAR UMA FITA DE AUDIO GRAVADA COM MÚSICAS E ARMAZENA-LA NA MEGARAM DISK 768 KBYTES. DEPOIS DE ARMAZENADA A MÚSICA, É POSSIVEL TOCA-LA PELO PRÓPRIO PROGRAMA NA FORMA DE SAMPLE.

O RESOUND POSSUI AINDA O RECURSO DE ANÁLISE DE TODAS AS NOTAS MUSICAIS QUE ESTÃO SENDO EDITADAS, COM OPÇÃO PARA SAÍDA NA IMPRESSORA. UM OUTRO RECURSO DO RESOUND É A UTILIZAÇÃO OPCIONAL DE MOUSE QUE SE ENCONTRA PRESENTE NO SOFTWARE. ASSIM COMO UM ÓTIMA INTERFACE GRÁFICA. DE ACORDO COM RODRIGO BOECHAT (DIRIGENTE DO CLUBE DE PROGRAMADORES) AINDA NÃO ESTÁ PREVISTO A DATA PARA O LANÇAMENTO DO RESOUND, MAS NÓS AGUARDAMOS ALGO PARA BREVE.

O OUTRO SOFTWARE TAMBÉM DESENVOLVIDO PELA EQUIPE DO BITSOFT É O THE NEW MATH PACK. PARA MSX 1 E TAMBÉM DE AUTORIA DE RANDALL L. ADAM. NA VERDADE ESTE NOVO SOFTWARE É UM NOVO PACOTE MATEMÁTICO PARA QUALQUER MSX. IDEAL PARA SE DESENVOLVER APLICAÇÕES DE CAD-CAM EM ALTA VELOCIDADE, POIS ELE É 2 VEZES MAIS RÁPIDO DO QUE O TURBO BASIC E 6.5 VEZES MAIS PRECISO, POIS UTILIZA 4 DIGITOS HEXADECIMAIS E NÃO 4 DECIMAIS COMO O MSX TURBO. O THE NEW MATH PACK É UMA CONSEQUÊNCIA DO RESOUND, JÁ QUE PARA DESENVOLVER O RESOUND FOI NECESSÁRIO SE CRIAR ESTE NOVO PACOTE MATEMÁTICO. ASSIM COMO O RESOUND, O THE NEW MATH PACK TAMBÉM NÃO TEM DATA PREVISTA PARA LANÇAMENTO.

MUDANDO UM POUCO DE ASSUNTO GOSTARIAMOS DE RESSALTAR QUE O BITSOFT MSX CLUB É FORMADO POR USUÁRIOS DE MSX (PROGRAMADORES OU NÃO) QUE TEM COMO OBJETIVO APRIMORAR NOVOS PROGRAMAS PARA O MSX. TENDO SEMPRE EM VISTA NOVOS RECURSOS, DESCOBERTAS E PESQUISAS NA ÁREA DE PROGRAMAÇÃO MSX. OS MEMBROS MAIS ATUANTES DA EQUIPE SÃO:

RODRIGO BOECHAT	PROGRAMADOR
RANDALL L. ADAM	PROGRAMADOR
FÁBIO R. SCHMIDLIN	PROGRAMADOR

AS PESSOAS INTERRESSADAS PODERÃO SE ASSOCIAR A ESTE CLUBE DE CURITIBA (PR), COMO PROGRAMADORES OU SÓCIOS, O QUE VALE É A PARTICIPAÇÃO. PARA AQUELES QUE DESEJAREM MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE OS SOFTWARES RESOUND E THE NEW MATH PACK E TAMBÉM DO CLUBE PODERÃO ESCREVER SUAS CARTAS PARA:

BITSOFT MSX CLUB
R. Atílio Bório, 1175/202 - Alto da VX
Curitiba PR
CEP: 80040-060
TEL: (041) 264-6653

ATENÇÃO

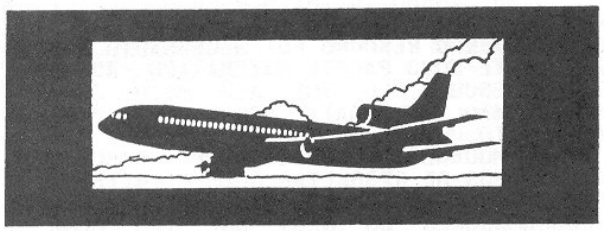
SE VOCÊ DESENVOLVE SOFTWARES POR HOBBY OU PROFISSIONAL E GOSTARIA DE LANÇA-LOS NESTA SESSÃO SEM CUSTOS. ENTRE EM CONTATO CONOSCO PELO TELEFONE (011) 819-2706 COM SANDRA (SEGUNDA A SEXTA DAS 14:00 AS 17:00 HS.). OU ENTÃO ESCREVA PARA O NOSSO ENDEREÇO NA PRIMEIRA PÁGINA SOLICITANDO MAIORES INFORMAÇÕES.

MSX PROFISSIONAL

SE VOCÊ UTILIZA O SEU MSX NO DIA A DIA E DE FORMA PROFISSIONAL SEJA NO ESCRITÓRIO, EMPRESA, COMÉRCIO, CONSULTÓRIO E ETC. NÓS GOSTARIAMOS DE ESCREVER SOBRE A SUA ATIVIDADE E O USO DO MSX NELA. SE VOCÊ PRECISA DE SOFTWARES PARA TRABALHAR MAS NÃO SABE OS MAIS ADEQUADOS OU SABE INDICAR OS QUE MELHORES LHE SERVIRAM EM SUA ATIVIDADE, ESCREVA-NOS POIS É MUITO IMPORTANTE QUE ESTES FATOS SEJAM DIVULGADOS.

SABEMOS QUE ALGUMAS PEQUENAS EMPRESAS UTILIZAM O MSX, ASSIM COMO: CASAS LOTÉRICAS, VIDEO LOCADORAS, FARMACIAS, ESCRITÓRIOS, BUREAU DE SERVIÇOS, VIDEO PRODUTORES, VIDEOTEXTO, AGÊNCIA DE AUTOMÓVEIS E ETC. PORÉM MUITAS ATIVIDADES QUE UTILIZAM O MSX PERMANECEM OCULTAS AOS OLHOS DOS DEMAIS USUÁRIOS. CONVIDAMOS A TODOS VOCÊS A PARTICIPAREM DA HISTÓRIA DO MSX.

INTERNATIONAL ★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS



Estamos de volta com mais uma SESSÃO INTERNACIONAL, nesta edição há muitas notícias, novidades e lançamentos no MUNDO MSX. Iremos falar um pouco do MSX do JAPÃO, ITÁLIA, BÉLGICA, FRANÇA, HOLANDA, INGLATERRA, ESPANHA, SUIÇA, FINLÂNDIA, BRASIL e qualquer outro país onde possamos encontrar usuários MSX e suas máquinas, portanto vamos as notícias.

>> JAPÃO <<

TAKERU

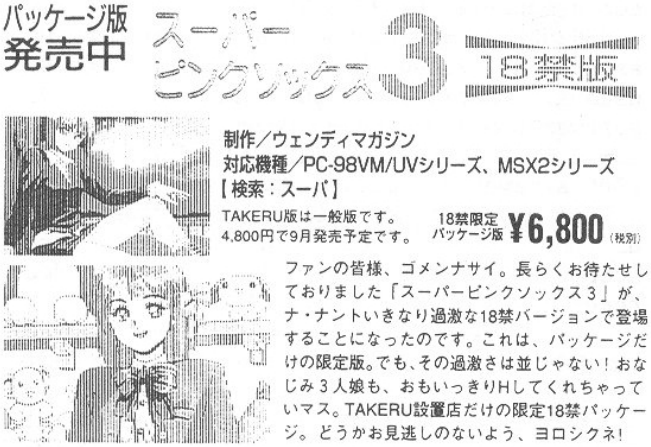
Como todos já devem ter lido na edição passada de MSX VIPER Nº1, a maneira mais difundida no JAPÃO de se comercializar softwares é através das famosas máquinas TAKERU'S que através de uma ficha, o usuário pode escolher os softwares em uma tela de video, o que logo após a máquina TAKERU emite o diskette com as gravações escolhidas e se possível com algum manual. Pois bem vamos fazer uma comparação e ver quantos títulos estão disponíveis nas máquinas TAKERU'S, lembrando que o MSX está bem cotado nestas máquinas TAKERU'S:

1º	PC 9801	275	títulos disponíveis
2º	X68000	143	títulos disponíveis
3º	MSX	124	títulos disponíveis
4º	WINDOWS/DOS ...	49	títulos disponíveis
5º	SMF	40	títulos disponíveis
6º	FM-TOWNS	35	títulos disponíveis
7º	MACINTOSH	27	títulos disponíveis
8º	PC-88SR	19	títulos disponíveis
9º	DOS/V	15	títulos disponíveis
10º	J-3100/SS	4	títulos disponíveis

Portanto podemos notar que o MSX continua mantendo a sua posição nesta espécie de PARADE. Os computadores WINDOWS/DOS subiram uma posição enquanto os SMF cairam uma posição, já os computadores PC-88SR subiram uma posição enquanto os DOS/V cairam uma posição. E na "lanterninha" mantendo a posição aparecem os computadores J-3100/SS.

Como vocês já devem ter notado em outras sessões de MSX VIPER, algumas empresas da ESPANHA e da HOLANDA irão comercializar através das TAKERU'S alguns de seus softwares recém produzidos. Os lançamentos mais recentes da TAKERU PRESS (8 e 9 de 1994) para o MSX nestas máquinas são muitos, porém só possuimos algumas fotos que podem ser reproduzidas aqui, como não sabemos japonês, alguns nomes de softwares não puderam ser traduzidos, vamos a eles. Abaixo software da MSX FAN SESSÃO CG (sessão de telas) para serem visualizadas pelo programa MAG, disponíveis para MSX 2/2+/2R a ¥ 4.000 - US$ 40.00:

Abaixo um software para os computadores MSX 2 e também PC-98VM ao preço de Y 6.800 - US$ 68.00:



Abaixo três softwares para o MSX 2, são eles: ATOMIC FUSION por Y 600 - US$ 6.00, o software VS ROTATION por Y 1.000 - US$ 10.00, e por último um software que "lembra" muito o GENGIS KHAN em promoção de Y 9.800 - US$ 98.00 pelo preço de Y 3.400 - US$ 34.00.

Como podem ver o preço do software no JAPÃO pode ser razoável ou caro, geralmente para os nossos padrões ele parece caro.

oooooooooooooooooo

Como já foi mencionado na SESSÃO MADE IN JAPAN, infelizmente a única revista de grande porte para MSX no JAPÃO irá terminar em junho deste ano (1995), e como não podiamos deixar passar em branco, conseguimos o endereço completo da TOKUMA SHOTEN INTERMIDIA INC, que é a editora da MSX FAN MAGAZINE. Segue abaixo o endereço, telefone e fax para contato:

MSX·FAN
ENTERTAINMENT FOR MSX USERS
Bimonthly Magazine with 2Disks

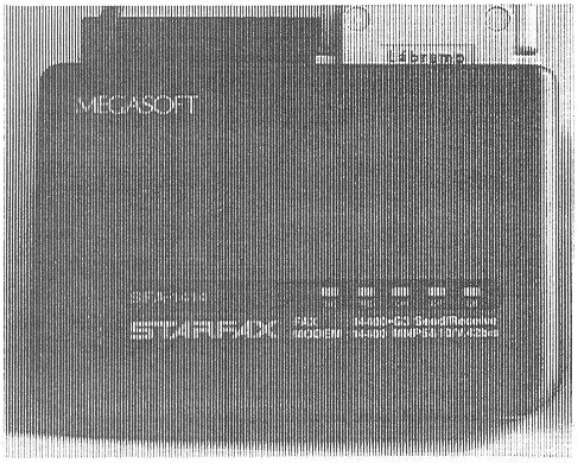
Assistant
MSX·FAN EDITORIAL DEPT.
TAKAYUKI KAKI
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
4-10-7 Shimbashi, Minato-ku, Tokyo, 105 JAPAN
Phone+81-3-3431-1627
Facsimile+81-3-3459-1748

Tim
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

MSX·FAN
ENTERTAINMENT FOR MSX USERS
Bimonthly Magazine with 2Disks
3DO MAGAZINE
Information of all CDs for 3DO
Bimonthly Magazine with CD-ROM

MSX·FAN/3DO Magazine EDITORIAL DEPT.
Assistant
MASAHIRO FUKUDA
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
4-10-7 Shimbashi Minato-ku, Tokyo 105 Japan
Phone+81-3-3431-1627 Fax+81-3-3459-1748

Os usuários que quiserem escrever alguma carta ou obter maiores informações poderão escrever suas cartas em inglês ou japonês para a revista. Lembramos ao nosso leitor que não há mais possibilidades de se fazer uma assinatura da MSX FAN, porém é provável que algumas pessoas possam obter números anteriores ou recentes até junho de 1995, quando a revista irá oficialmente encerrar as suas atividades.



No JAPÃO são fabricados inúmeros modelos de modens, desde modelos chamados economicos, que são modelos simplificados e de cutos mais acessíveis, à modelos mais sofisticados com dysplay's digitais, etc. O que importa no caso do MSX, é que estes modens "externos" possuam uma saída serial RS-232C, pois saibam que muitas empresas como SONY, PANASONIC, MEGASOFT, OMRON, AIWA, SUNTAC, TDK, MIDORI, e muitas outras tem uma "vasta" linha de modens, onde os mais destacados são os externos com a saída serial RS-232C.

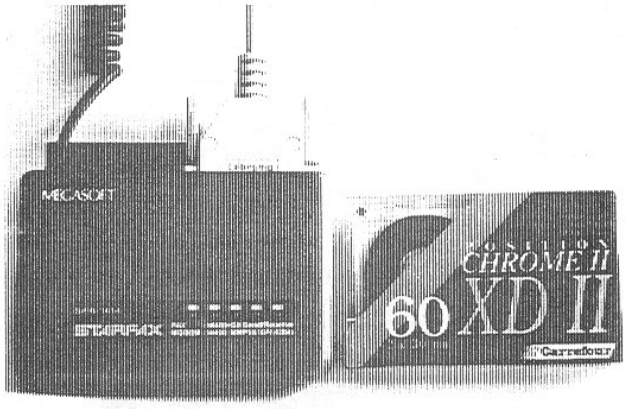
Nem preciso dizer que cada modelo é mais fasinante do que o outro e o MSX pode utiliza-los sem maiores problemas. Vocês sabiam que o MSX pode acessar uma BBS ou fazer um CMM a mesma velocidade dos mais modernos padrões de modens americanos (como o protocolo VFAST de 28.800 bps) ?

Bom "talvez" foi pensando nisto que as empresas japonesas tem em destaque os modens externos em suas propagandas. No caso de nosso MSX, é necessário simplesmente um modem externo de 2.400, 9.600, 14.400 ou mesmo de 28.800 bps e uma interface serial padrão RS-232C. Neste caso ainda se encontram à venda no BRASIL os cartões 80 colunas + RS-232C da GRADIENTE, que devem ser alterados para que funcionem perfeitamente com estes modens externos. A empresa ACVS faz esta transformação e o usuário interessado pode consulta-los para isto.

Porém devemos deixar claro que no MSX não há limite "físico" em relação a sua velocidade de transmissão de dados, porém vários fatores são fundamentais para que isto ocorra. A exemplo, os softwares mais utilizados no MSX (MABTERM e RAETERM) com MODEM EXTERNO e RS-232C podem habilita-lo a velocidade de 9.600 bps sem complicações.

As pessoas interessadas na interface serial RS-232C da GRADIENTE podem obter maiores informações com a empresa MULTI-INFO TEL: (011) 584-5369 FAX: (011) 284-8121 ou então com a empresa RECURSOS DIGITAIS TEL: (011) 223-6288. Os modens podem ser qualquer um externo de 2.400 bps em diante, novos, usados, nacionais ou importados. Os softwares são muitos e podem ser obtidos com a COBRA SOFTWARE TEL/FAX: (011) 819-2706 através de solicitação de catálogo. Com isto você poderá obter velocidade para um CMM (com MSX ou outro micro), para acessar uma BBS, além de dispor dos recursos ANSI COLOR para o MSX, etc.

Ricardo Suzuki nos enviou do JAPÃO um MODEM/FAX da MEGASOFT (ver foto), o seu tamanho é quase o de uma fita cassete, faz a velocidade de 14.400 tanto na etapa de modem como na de fax (no MSX não irá fazer FAX devido a falta de software). Pode funcionar com fonte externa ou 4 pilhas pequenas, utiliza os protocolos V.42 BIS, MNP5 e MNP10, possui modos AUTOMÁTICO e MANUAL, entradas para RS-232C, FAX/TEL, LINE, AUX, etc.



oooooooooooooooooo

侍円盤

?!?

MSX CLUB GHQ

Ainda não recebemos nenhuma informação de KOJI HISHIDA e de seu grupo de programadores o GHQ, só para lembrar em MSX VIPER Nº 1, a última análise que fizemos foi sobre o SAMURAI DISK 9, o qual continha entre outras coisas o PLAYBLE DEMO ZONE TERRA da equipe holandesa QUADRIVIUM (ler MSX VIPER Nº 1). Como nesta edição não recebemos nenhum SAMURAI DISK para a análise e nem mesmo nenhum artigo, não pudemos publicar nada sobre o GHQ. A única notícia extra-oficial que sabemos em relação ao GHQ, é que o grupo está desenvolvendo uma espécie de informativo para o MSX, muito parecido com o MSX VIPER.

"Hey KOJI... send us a signal of life ok? a big hug to you and all group".

MSX CLUB GHQ
7-10-12 WASEDA MISATO-SHI
SAITAMA PREF. T341
JAPAN

Os usuários interessados poderão escrever as suas cartas para o clube em inglês ou japonês.

oooooooooooooooo

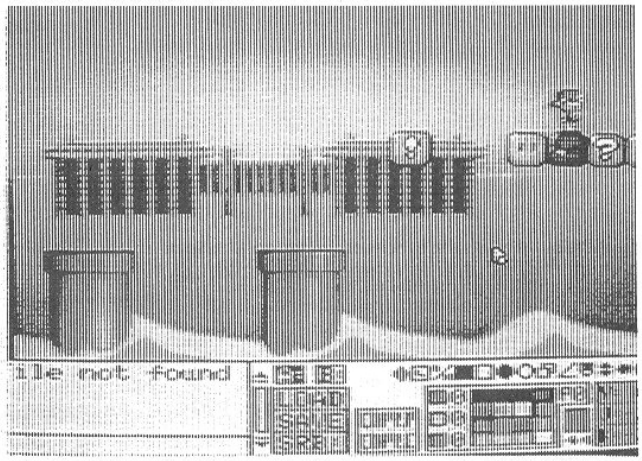
>> FRANÇA <<

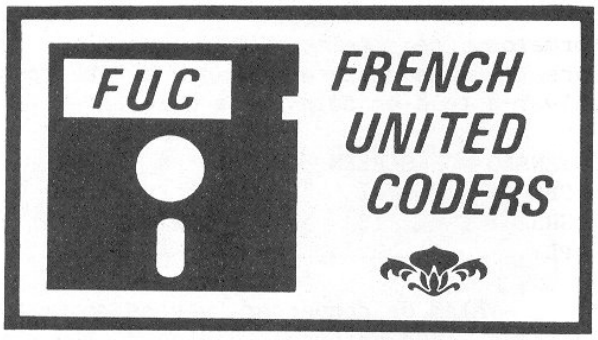
Como vocês já sabem a FRANÇA já conta com várias equipes de programadores, uma destas equipes é o FUC ou o French United Coders, do qual BENOIT MARTIAL faz parte. Pois bem, o FUC foi a equipe que desenvolveu o editor gráfico SCREEN 11 DESIGNER, que já pode ser encontrado por vários distribuidores da EUROPA. No momento a COBRA SOFTWARE está tentando negociar um acordo com a equipe do FUC para revender este software no BRASIL.

O S11D (SCREEN 11 DESIGNER) é um dos mais modernos editores gráficos para o MSX 2+, trabalha na screen 11 com uma média de 12.500 cores, pode editar telas em RGB e YJK ao mesmo tempo, converte vários formatos de tela. Um exemplo da versatilidade deste editor é que você pode salvar a tela em dois modos diferentes:

ENTENSÃO	SCREEN	TIPO:
SBR	11	SALVA EM BSAVE
SRS	12	CONVERTE 12 PARA 11
PL?	??	SALVA A PALLETE

Além de converter vários formatos de telas, este software conta com vários recursos de edição, é possível também salvar as palletes no formato RGB como YJK. Este software já conta com manual em inglês. Abaixo na primeira foto tela com menu ativo do S11D, na segunda foto, tela do demo TERMINATOR da UNICORN que era em screen 12, convertida para screen 11 do S11D. Neste tipo de conversão quase não se perde qualidade, além do fato que na screen 12 é impossível ser editada devido aos borrões, o que não acontece na screen 11.





Tentaremos na próxima edição de MSX VIPER entrar em contado com BENOIT MARTIAL e trazer um pouco mais de informação dos trabalhos que estão sendo feitos pelo FRENCH UNITED CODERS. Como vocês já devem ter lido a FRANÇA está fazendo e comercializando um cartucho STATIC-RAM de 256 KBytes para o MSX, e logo sairá uma versão de 512 KBytes. Este periférico francês tem um preço acessível aos usuários de MSX, portanto aguardem a próxima edição de MSX VIPER com mais novidades internacionais.

oooooooooooooooooo

POWER MSX

Ainda na virada de 1994, recebemos uma carta de um novo grupo de usuários MSX da FRANÇA, o seu nome é POWER MSX e é dirigido por CHRISTOPHE SCHLOUPT. Situado na cidade de COURCELLES esta nova equipe irá produzir uma nova revista para o MSX e estão interessados em pessoas e clubes que gostem do MSX.

Está nova revista se chamará POWER MSX e CHRISTOPHE nos comenta que a coisa mais difícil de achar para o MSX na FRANÇA são os softwares, também nos comenta que estaria interessado que empresas brasileiras, clubes, e produtores de software vendesem seus produtos na FRANÇA.

Nós da MSX VIPER já respondemos a carta do POWER MSX e aproveitamos para enviar várias revistas assim como a MSX VIPER e algumas matérias para que eles possam saber da atual situação do MSX no BRASIL. Até o presente momento ainda não tivemos um retorno de CHRISTOPHE, então iremos aguardar maiores detalhes desta nova revista e deste novo clube. "Hello Christophe, we are waiting for news from FRANCE and POWER MSX, write us ok? a big hug to you".

oooooooooooooooooo

>> ITÁLIA <<

Sobre a ITÁLIA temos muitas coisas a reportar aos nossos leitores, por começar pela exposição de 17 de abril de 1994 em MILÃO, cujo organizador destes eventos é LORENZO BARBIERI. Pois bem nesta exposição de MSX foram apresentados o GRAPHICS 9000 (V 9990 para o TURBO-R) assim como a placa de som COVOX. COVOX prá cá, COVOX prá lá, enfim uma explicação melhor desta placa de som. Os idealizadores desta placa são os membros do FREESOFT cujo dirigente é o nosso já comentado amigo FAUSTO MOLLICHELLA, de acordo com seu criador SALVATORE PETRALIA, trata-se de uma placa de som que foi elaborada para ser ligada a saída de impressora. A placa de som COVOX pode carregar e tocar músicas geradas pelo software MOONBLASTER.

Só não sabemos dizer se está placa já conta com software próprio (pensamos que sim) e também temos dúvida de sua compatibilidade com os cartuchos e placas de FM. De qualquer forma SALVATORE PETRALIA já está trabalhando uma nova versão da placa COVOX em estéreo para ser montada dentro dos gabintes de MSX com saída RCA. Já recebemos uma pequena carta (mas recebemos) de FAUSTO MOLLICHELLA, na qual ele nos diz ter obtido uma cópia do MSX BRIGADE 2 (provavelmente do encontro de 09/94 em ZANDVOORT). Embora com tempo todo tomado pela MSX VIPER, nós iremos responder a carta de FAUSTO MOLLICHELLA e "quem sabe" no próximo número poderemos ter mais um ITALY NEWS.

FAUSTO ainda nos comenta que seu clube o FREESOFT MSX CLUB abrange uma boa parte da EUROPA, além disto são um dos maiores importadores de software e hardware da HOLANDA. O clube da FAUSTO edita a revista FREESOFT MAGAZINE (ler MSX VIPER Nº 1) que traz as últimas notícias da ITÁLIA como hardwares, dicas, muitos softwares, artigos e etc. Os periféricos disponíveis ao que nos parece estão a cargo de uma espécie de filial da FREESOFT MSX CLUB

sobre a direção de LANGELA NELLO, a seguir apresentamos a lista mais recente (que possuimos) dos periféricos da FREESOFT:

+DOS 2.20 CARTUCHO	L 60.000 - US$	37.00
+FM-PAK STEREO	L 135.000 - US$	83.00
+MAPPER 512 KB/7MHz	L 210.000 - US$	130.00
+MAPPER 1 MB/7MHz	L 300.000 - US$	185.00
+INTERFACE HD/SCSI	L 200.000 - US$	125.00
+DIGITALIZADOR SONY	L 600.000 - US$	370.00
+KIT DE 2.0 PARA 2+	L 150.000 - US$	92.00
+FM-PAK INT.	L 120.000 - US$	74.00
+DOS 2.20 INT.	L 50.000 - US$	31.00
+TURBO Z80H INT.	L 50.000 - US$	31.00
+MAPPER 1 MB INT.	L 150.000 - US$	92.00
+MAPPER 2 MB INT.	L 300.000 - US$	185.00
+MAPPER 4 MB INT.	L 500.000 - US$	310.00
+MODEM MT-TELECOM	L 50.000 - US$	31.00
ǂMODEM PHILIPS	L 50.000 - US$	31.00
*KIT COR/IMPRESSORA	L 50.000 - US$	31.00
ǂEXPANSOR DE SLOT	L 150.000 - US$	92.00
*ALADIN DTP 512 KB	L 120.000 - US$	74.00

Vale a pena lembrar que os periféricos marcados com o simbolo * são produtos disponíveis e para pronta entrega. Os periféricos com o simbolo + são produtos importados da HOLANDA e requerem pagamento antecipado. E os periféricos com o simbolo ǂ são produtos não disponíveis, sob encomenda e consulta, as palavras abreviadas INT. significam que são periféricos INTERNOS. Avisamos aos usuários MSX que desejarem fazer alguma compra com o FREESOFT MSX CLUB, que devem antes de mais nada enviar uma carta solicitando lista de preços e confirmação da existência do produto. As cartas podem ser escritas em italiano ou inglês para:

FREESOFT MSX CLUB - LANGELA NELLO
VIALE ALFERI, 18-A
57100 - LIVORNO
ITALY

Ao lado e acima redução fotográfica de uma capa do FREESOFT MSX CLUB, a revista possui o formato de 21 cm de altura por 15 cm de largura, a capa e o miolo são em preto e branco, com uma média de 36 páginas por edição. O ponto mais forte da revista são as vendas de softwares originais e a grande oferta de periféricos usados, também possui boas matérias sobre o MSX. A revista vem acompanhada de diskettes chamados FREESOFT DISK STATION (2 a 3 discos) que trazem muitos programas, informações, desenhos do estilo MANGA e ANIME, técnicas de programação e etc. "Hello FAUSTO, excuse us our delay, we are sending a letter to you, compliments to all users in ITALY".

oooooooooooooooooo

Ainda sobre a ITÁLIA, podemos encontrar alguns periféricos distribuidos na ITÁLIA e EUROPA pela MSX MI-NORD cujo proprietário é MICHELUCCI IVAN e coloca a disposição dos usuários MSX os seguintes serviços e periféricos:

KITS INTERNOS

MAPPER 1 MB	L 150.000 - US$	92.00
KIT 7 MHz	L 50.000 - US$	31.00
KIT DE 2.0 PARA 2+	L 150.000 - US$	92.00
KIT FM-PAK	L 120.000 - US$	73.70
KIT DOS 2.20	L 50.000 - US$	31.00

CARTUCHOS

MAPPER 512 KB	L 220.000 - US$	135.00
MAPPER 1 MB	L 300.000 - US$	184.00
DOS 2.20	L 60.000 - US$	37.00
FM-PAK STEREO	L 135.000 - US$	83.00
GRAVADOR DE EPROM 1	L 220.000 - US$	135.00

GRAVADOR DE EPROM 2	L 250.000	- US$ 153.00
INTERFACE HD/SCSI	L 150.000	- US$ 92.00
VDP 9990 + 512 KB	L 750.000	- US$ 458.00
HARD DISK	SOB CONSULTA	

Sobre estes periféricos comercializados pela MSX MI-NORD, gostariamos de explicar que o GRAVADOR DE EPROM 1 pode gravar EPROMS de até 64 KBytes, já o GRAVADOR DE EPROM 2 pode gravar EPROMS superiores a 64 KBytes. O cartucho GRAPHICS 9000 (VDP 9990) não está descriminado no catálogo como sendo só para o MSX TURBO-R (deveria ?) e vem acompanhado da interface para ser ligado no MSX. O WINCHESTER (HD) está com preço promocional e sem prazo de validade.

Mais uma vez e sempre iremos avisar os usuários de MSX do BRASIL, é necessário que se escreva uma carta para o MSX MI-NORD para apurar melhor estes preços, é indispensável que seja solicitado catálogos e listas de preços atualizados. As cartas poderão ser escritas em italiano para o seguinte endereço:

MSX MI-NORD
P.ZZA S. MARIA DEL SUFFRAGIO, 4
20135 MILANO
ITALY

Por enquanto sobre a ITÁLIA é só pessoal, se tudo der certo na próxima edição de MSX VIPER traremos mais notícias sobre as equipes de programação da ITÁLIA e análises de softwares.

oooooooooooooooo

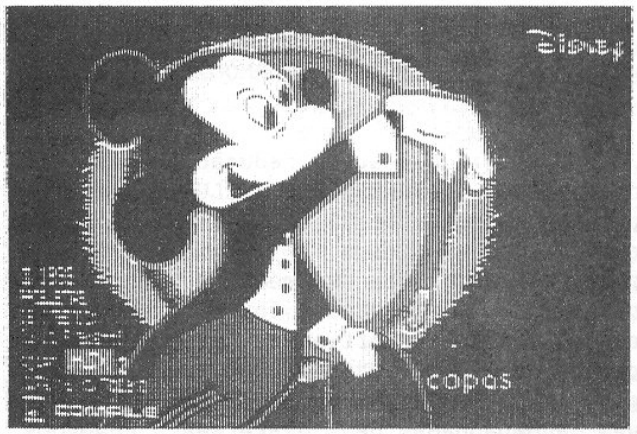
>> ESPANHA <<

Devido as argumentações e o material utilizado no SPAIN NEWS desta edição, não nos sobrou muita coisa para se comentar sobre a ESPANHA, se bem que não faltaria material e informações para isto, o que nos impede é o fechamento da edição e o espaço físico da mesma.

Já faz um bom tempo que JESÚS TARELA não nos escreve, o último exemplar de HNOSTAR nos foi enviado em OUTUBRO de 1994, bem antes disto, haviamos enviado várias revistas ao HNOSTAR, assim como um exemplar de MSX VIPER e também alguns softwares brasileiros para que fossem analisados na revista da ESPANHA.

Iremos aguardar um novo contato de JESÚS TARELA que é um de nossos colaboradores no exterior. O último número de HNOSTAR (Nº 26) possui uma matéria especial sobre como jogar o RPG SORCERIAN, dicas e análise sobre o jogo. O curso de TURBO PASCAL já está na parte 12, há também uma dica de como realizar bons SCROLL'S em MSX 1, a análise dos últimos lançamentos da STICHING SUNRISE... Retaliator, Pumpking Adventure 2, Bozo's Big Adventure, Giana Sister, Screen 11 Designer e The Witch's Revenge.

O disco do mês está dividido em três partes, INGENIO 3 um software de perguntas e respostas para crianças, BIORITIMOS uma segunda versão de programas de biorritimo, DIGITS que são coleções de telas, animações e scroll de telas gigantes. Abaixo na primeira foto, tela de apresentação e menu do disco de outubro de 94. Na segunda foto tela com o personagem MICKEY do sub-menu da parte intitulada INGENIO.



oooooooooooooooo

Ainda sobre a ESPANHA podemos informar que o HNOSTAR não é a única revista para MSX editada na ESPANHA, embora seja a mais bem divulgada. Podemos citar a revista MSX JOURNAL sob direção de ELVIS GALLEGOS TRIAS ou ainda a revista editada pela MDS a LEHENAK sob direção de VALERIANO VELASCO. Ainda podemos contar com a mais nova edição o SD MESXES sob direção de RAMÓN SERNA OLIVER.

Com certeza iremos escrever à estas principais revistas para podermos trazer mais informações da ESPANHA para o leitor de MSX VIPER. Não podemos esquecer que fora as revistas em papel, também existem as edições que são elaboradas em diskette, ou seja as DISK MAGAZINES como o ROBY DISK MAGAZINE editado pela GNOSYS e sob direção de JOSÉ HENRIQUE CONESA, outra DISK MAGAZINE é TRAPOSOFT exclusivo para o MSX TURBO-R e sob direção de RAMON RIBAS. Já a PyRAMIDI SOFT é uma DISK MAGAZINE sob direção de OSCAR SALGADO. Aguardem em breve mais novidades do MSX da ESPANHA.

oooooooooooooooo

>> HOLANDA <<

Podemos dizer que estamos perdidos aqui em meio a tantas pesquisas e papéis procedentes da HOLANDA, vamos começar falando da SUNRISE FOUNDATION, que edita o disk magazine SUNRISE PICTURE DISK, importa e revende periféricos, desenvolve softwares e outras coisas para o MSX. Vamos começar por uma pesquisa realizada pela SUNRISE na edição Nº 13 da SUNRISE PICTURE DISK, onde foram entrevistados mais de 86 usuários MSX, aqui estão as perguntas e os resultados:

QUAL A SUA IDADE ?		33% TEM DE 15 A 16 ANOS
00 A 14 ANOS	-	RESPONDERAM 5%
15 A 16 ANOS	-	RESPONDERAM 33%
19 A 25 ANOS	-	RESPONDERAM 29%
26 A 40 ANOS	-	RESPONDERAM 17%
41 A 64 ANOS	-	RESPONDERAM 15%
+ DE 65 ANOS	-	RESPONDERAM 1%

A QUANTO TEMPO TEM MSX ?		54% DE 1983-1986
1983-1986	-	RESPONDERAM 54%
1987-1989	-	RESPONDERAM 38%
1990-1994	-	RESPONDERAM 8%

QUAL MSX POSSUI ?		50% POSSUEM UM MSX 2
MSX 2	-	RESPONDERAM 50%
MSX 2+	-	RESPONDERAM 20%
MSX TURBO-R	-	RESPONDERAM 30%

QUANTO POSSUI DE MEMÓRIA ?		36% TEM 512 KB
128 KBYTES	-	RESPONDERAM 8%
256 KBYTES	-	RESPONDERAM 22%
512 KBYTES	-	RESPONDERAM 36%
1024 KBYTES OU +	-	RESPONDERAM 34%

QUANTOS MSX POSSUI ?		44% POSSUEM 1 MSX
1 MSX	-	RESPONDERAM 44%
2 MSX	-	RESPONDERAM 42%
3 MSX OU +	-	RESPONDERAM 14%

QUE CHIP DE SOM POSSUI ?		90% POSSUEM FM
SCC	-	RESPONDERAM 71%
FM	-	RESPONDERAM 90%
MUSIC MODULE	-	RESPONDERAM 67%

QUE IMPRESSORA TEM ?		68% TEM DE 9 AGULHAS
NÃO TEM IMPRESSORA	-	RESPONDERAM 13%
MATRICIAL 9 AGUL.	-	RESPONDERAM 68%
MATRICIAL 24 AGUL.	-	RESPONDERAM 6%
INK JET	-	RESPONDERAM 12%
LASER	-	RESPONDERAM 1%

QUAIS PERIFÉRICOS POSSUI ?		85% TEM JOYSTICK
HARD DISK	-	RESPONDERAM 27%
EXPANSOR DE SLOTS	-	RESPONDERAM 23%
DIGITALIZADOR SONY	-	RESPONDERAM 7%
MODEM	-	RESPONDERAM 65%
JOYSTICK	-	RESPONDERAM 85%
MOUSE	-	RESPONDERAM 79%

COMO USA O SEU MSX ?		94% USAM PARA JOGOS
PROGRAMAÇÃO	-	RESPONDERAM 77%
JOGOS	-	RESPONDERAM 94%
DEBUGAR	-	RESPONDERAM 71%
COMPOSIÇÃO	-	RESPONDERAM 47%
EDITOR DE TEXTO	-	RESPONDERAM 78%
BASE DE DADOS	-	RESPONDERAM 29%

VOCÊ COMPRARIA ?		60% QUEREM A MOONSOUND
GRAPHICS 9000	-	RESPONDERAM 36%
MOONSOUND	-	RESPONDERAM 60%
CD ROM	-	RESPONDERAM 29%

A QUANTO ? 27% PAGARIA US$ 200 NA MOONSOUND

GRAPHICS 9000	RESPONDERAM US$ 290 -	19%
MOONSOUND	RESPONDERAM US$ 200 -	27%
CD ROM	RESPONDERAM US$ 490 -	6%

MELHOR DISK MAGAZINE 73% SUNRISE MAGAZINE

SUNRISE MAGAZINE	SUBSCRIÇÕES 73% -	NOTA 8.1
PICTURE DISK	SUBSCRIÇÕES 57% -	NOTA 7.7
SUNRISE SPECIAL	SUBSCRIÇÕES 48% -	NOTA 8.0

MELHOR SOFT 40% DAS VENDAS DA MOONBLASTER

MOONBLASTER	VENDAS 40% -	NOTA 8.4
BOZO'S BIG ADVENTURE	VENDAS 17% -	NOTA 6.5
PUMPIKIN ADVENTURE 2	VENDAS 41% -	NOTA 7.9
GIANA SISTERS	VENDAS 28% -	NOTA 6.4
THE WITCH'S REVENGE	VENDAS 24% -	NOTA 8.6
BLADE LORDS	VENDAS 27% -	NOTA 8.1

POSSUI OUTROS PERIFÉRICOS ?

2 DRIVES	-	RESPONDERAM 48%
DOS 2	-	RESPONDERAM 79%

Agora por nossa conta, o perfil do usuário MSX europeu fica nas seguintes condições:

IDADE	15 A 16 ANOS
TEMPO QUE POSSUI MSX	DE 9 A 12 ANOS
TIPO DE MICRO	MSX 2
MEMORY MAPPER	512 KBYTES
QUANTIA DE MICROS	1
CHIP DE SOM	FM
IMPRESSORA	MATRICIAL DE 9 AGULHAS
PERIFÉRICOS	JOYSTICK
UTILIZAÇÃO	JOGOS
MAIOR INTERESSE ATUAL	AUDIO
DISPONIBILIDADE FINANCEIRA	+/- US$ 200
QUANTIA DE DRIVES	2
SISTEMA UTILIZADO	DOS 2

Por esta média que não é uma "regra" e nem a "geral", podemos analizar que o usuário europeu ainda não transformou o seu velho MSX 2 para MSX 2+ (ou não possui), porém já deve ter mandado instalar 512 KBytes de MAPPER. Outro fato interessante é que muitos usuários possuem o seu MSX desde os 6/8 anos de idade. Lamentável é saber que a utilização de seu MSX está voltada para os jogos. O FM é a placa mais utilizada nos micros, com certeza devido a sua capacidade e preço razoável. Como no BRASIL a impressora tem sido um periférico de necessidade. O sistema operacional DOS 2 tem sido bem aceito e de extrema importância. No que se diz respeito a disponibilidade financeira, o usuário MSX europeu possui um poder aquisitivo um pouco melhor, mesmo com o nosso PLANO REAL.

No resto tudo indica que o MSX brasileiro está quase que equiparável com o MSX europeu, como eu já disse em outras vezes, o sistema (configuração) atual necessário para se acompanhar o que está sendo produzido para o MSX no mundo, são: MSX 2, 256 de MAPPER, FM, DOS 2 e opcionalmente uma impressora matricial.

Agora se os leitores de MSX VIPER quiserem, poderemos fazer o mesmo tipo de pesquisa para avaliar a situação do MSX no BRASIL (lá vem plágio!!! risos!), basta responder as mesmas perguntas e envia-las a MSX VIPER - SESSÃO PLÁGIO um exemplo típico poderia ser:

QUE IMPRESSORA TEM ? 50% NÃO TEM IMPRESSORA

NÃO TEM IMPRESSORA	-	RESPONDERAM 50%
IMPRESSORA A MANIVELA	-	RESPONDERAM 20%
IMPRESSORA A CARVÃO	-	RESPONDERAM 10%
MATRICIAL 9 AGULHAS	-	RESPONDERAM 8%
MATRICIAL 24 AGULHAS	-	RESPONDERAM 4%
INK JET	-	RESPONDERAM 1%
LASER	-	RESPONDERAM 0%

Brincadeirinha pessoal ! Se vocês quiserem podem fazer uma pesquisa séria que com certeza ela será divulgada no próximo número de MSX VIPER.

oooooooooooooooooo

A exposição realizada em TILBURG de 1994 (abril) pode contar com vários softwares, porém alguns não foram confirmados e nem mesmo sabemos se eles foram realizados após esta exposição ou seja em ZANDVOORT de 1994 (setembro). Mesmo assim deixamos aqui alguns dos nomes destes projetos (nem todos) para que o leitor saiba que estes softwares ao menos já estavam definidos como projeto de suas respectivas empresas, segue:

- THE WITCH'S REVENGE, jogo realizado pela empresa UMAX.

- LEROY, este jogo realizado pela MOONSOFT

é uma versão para MSX do famoso SONIC.

- OPERATION DEMOCLES, uma versão de METAL GEAR desenvolvido pela XELASOFT.

- EGGBERT, um jogo muito parecido com o KING'S VALLEY 2 do MSX, produzido pela FONY.

- DOETICNCHEM, um jogo muito parecido com o ZOO, desenvolvido pela MSX ENGINE.

- MIDNIGHT PERFORMANCE, trata-se de um MEGADEMO onde estão inclusos dois jogos.

- CRYTON, um novo jogo da empresa PARALAX.

- PUMPKIN ADVENTURE 3, a nova produção da empresa SUNRISE e UMAX.

- BET YOUR LIFE, um jogo que promete muito, desenvolvido pela empresa HEGEGA, a mesma de TEACHER'S TERROR.

- CONSTRUCTION CRAZE, jogo desenvolvido pela empresa PARAGON, trata-se da versão de CONSTRUCTION CITY para o MSX.

- DUCKTALES, jogo desenvolvido pela empresa EMPHASYS.

- NOT AGAIN!, jogo desenvolvido pela FLYING BYTES.

- META, programa desenvolvido pela MSX ENGINE, trata-se de um compilador.

- SOLID SNAIL, jogo da empresa VIVID que também muito promete.

- TIME CRUZADER, outro jogo da empresa VIVID.

oooooooooooooooo

A equipe MGF da holanda lançou na exposição de ZANDVOORT em setembro de 1994 o jogo (arcade) RETALIATOR, esta mesma empresa já havia lançado o famoso jogo (arcade) chamado D.A.S.S. que poucas pessoas conhecem. Pois bem este novo jogo, o RETALIATOR, é um jogo bem cotado e bem elogiado pelos usuários de MSX, lembra muito o famoso SPACE MANBOW da KONAMI, com excelentes gráficos, rapidez nos comandos, efeitos sonoros, músicas, etc. Na parte musical e de efeitos sonoros, tudo foi composto em PSG e FM MUSIC para poder alcançar o usuário MSX menos "equipado" em termos de som.

Na parte superior da tela do jogo, alguns scroll's avisam constantemente os novos perigos que irão passar pela frente do jogador. Para cada nova fase carregada do disco o tempo é bem curto, o que proporciona mais satisfação ao jogador. Os scroll's de movimentação do jogo se procedem em multiplas direções, o que nos dá maior jogabilidade pelo percurso da tela. Em resumo este jogo foi muito elogiado pelos usuários que esperavam há algum tempo um jogo bom para MSX.

Ainda sobre a MGF, foi lançado em ZANDVOORT de 1994 os discos chamados MGF DISK MUSIC #1 e #2, no disco 1 podemos encontrar algumas músicas do jogo RETALIATOR, assim como músicas originais e exclusivas desenvolvidas pela MGF e alguns COVERS. Cada bloco musical pode ser escolhido no menu principal por um sistema de barras, além de possuir um V.U. METER gráfico para acompanhamento das músicas.

A única coisa chata nestes dois discos é que no primeiro só uma parte das músicas pode ser excecutada pelo FM, a outra parte só é audível pelo MUSIC MODULE. Já no disco 2, só algumas poucas músicas podem ser acessadas pelo FM, o que nos deixa muito a desejar, pois em nosso ponto de vista, os programadores musicais deveriam dar mais atenção aos possuidores de FM que são a maioria no MUNDO. Mas de qualquer forma não podemos deixar de elogiar o bonito trabalho que vem sendo feito pela MGF.

oooooooooooooooooo

Outro software bastante interesante é o M.I.L.C. Msx Informatie & Listings Collectie que é produzido pela ARTSOFT & CYBERNETIC, trata-se de uma mistura de informativo e listagens de vários assuntos

para o MSX, à exemplo podemos encontrar os principais tópicos que seguem em listagem de video (muito parecida com as do PC), os tópicos deste informativo são:

BASIC - BIOS - HARDWARE - BDOS - CLOCKCHIP - MID - MODEM - DOS 2 - FM - MODULE - PSG - SCC - TURBO PASCAL - VDP.

Lógicamente as informações listadas em video estão em holandês, o que é uma pena pois isto dependeria de uma tradução. Os assuntos são tratados da melhor maneira possível, para isto basta observar os tópicos. Mas o MILC não é sómente um misto de informativo e dicas para uso no MSX, pois o "programa" que faz a leitura dos arquivos textos o MILC READER, pode ser utilizado pelas pessoas que precisem confeccionar uma listagem de assuntos váriados, assim como fazerem o seu próprio informativo em diskette. A interface gráfica do MILC é muito bonita, o menu é do tipo menu de barras e pull down que facilita o seu manuseio.

Pelo arquivo MAKER.COM pode-se editar várias informações do disco assim como abrir novos arquivos. Fica aqui esta dica dos softwares produzidos pela ARTSOFT & CYBERNETIC. Abaixo uma etiqueta que acompanha o software MILC:

MiLC

MSX Informatie & Listings Collectie

Arsoft & Cybernetic

MCD Public Domain, tel.078-511156

oooooooooooooooo

A SUNRISE havia lançado a pouco tempo o seu SUNRISE PICTURE DISK #13, que por falta de espaço no diskette não pode ser colocado o demo do jogo DUCKTALES, que se trata de uma nova versão do RUNE MASTER produzido pela OVERFLOW, só que com o personagem da DISNEY. Outro demo que ficou de fora devido a falta de espaço foi o MSX 11 YEARS CELEBRATION, um demo da empresa FONY que traria as telas do principio dos MSX. Iremos aguardar o proximo número de SUNRISE PICTURE para sabermos mais detalhes.

Porém neste disco, o número 13, há muitos demos e informações que podem ser vistas, o primeiro é um demo chamado DANCING IN POOP, do mais novo grupo MOZES & BEAS, este demo possui um SCROLL TEXT gigante, pois as letras ocupam quase a metade da tela. Em seguida é mostrado ainda neste demo um scroll text do conhecido JURASSIC PARK que finaliza a amostra.

A "paulada" fica mesmo pelo demo que segue esta nossa incursão, trata-se nada mais nada menos que o UNKNOWN REALITY do grupo NOP, que merece os aplausos de pé. Além de várias telas entrelaçadas de altissíma resolução, possui alguns efeitos de animação em 3D que são realmente lindos, as corês são destintamente escolhidas, as músicas "provavelmente" editadas em MOONBLASTER estão excelentes. Vale a pena lembrar que o programa UNKNOWN REALITY na versão comercial ocupa 3 discos e o demo dura em torno de 40 minutos.

Chegamos a terceira etapa onde podemos ver o DREAMSCAPE BBS, que é um SROLL TEXT sinuoso que traz algumas mensagens e notícias. Ainda neste demo o já comentado programa de FRACTAIS de autoria de ROBERTO PINA, que traz aos olhos dos usuários de MSX várias cores e formas que até então só poderiam ser encontradas em micros PC.

Chegando a quarta etapa nos encontramos com o PIXEL PARTY que são telas enviadas pelos usuários. Para finalizar a análise do SUNRISE PICTURE # 13 vemos o COLOR WAVE que é um demo que faz uma distorção de tela inteira, além do NEWS & INFO que é a parte DISKMAGAZINE do SUNRISE, com muitas informações em holandês e inglês.

Como todos já devem saber, a SUNRISE da HOLANDA também é revendedora dos periféricos produzidos pela SUNRISE SWISS da SUIÇA, assim como o GRAPHICS 9000 (V9990) e o MOONSOUND (OPL 4). Na página seguinte fornecemos os anúncios oficiais da SUNRISE da HOLANDA caso algum usuário necessite ou tenha preferência em compra-los, o GRAPHICS 9000 custa f 399 florins ou US$ 232 e o MOONSOUND custa f 349 florins ou US$ 204.

Nas descrições dos periféricos, seguem as listas de softwares que já foram desenvolvidos para eles. Mais uma vez gostariamos de avisar aos usuários MSX que

Graphics 9000

f 399,-

Dit is de naam van de nieuwe 16-bit videokaart met V9990 voor MSX2/2+/turbo R. Ja je leest het goed, de V9990 is nu ook voor MSX2/2+!!! Het is absoluut onmogelijk om de indrukwekkende mogelijkheden van de Graphics 9000 hier uitputtend op te sommen. Een korte samenvatting:
- maximale resolutie 512x424 met 32768 kleuren, ideaal voor schitterende plaatjes
- dualplane patternmode met 125 fullcolour sprites (16x16), ideaal voor games
- razendsnel, bijvoorbeeld COPY is 9 tot 23 keer sneller dan wij nu gewend zijn
- RGB superimpose, je kunt softwarematig kiezen tussen het beeld van de VDP in je computer, het beeld van de V9990 of de twee beelden over elkaar (superimpose)
- 512 kB VRAM
- handige insteekkaart van slechts ca. 10x15 cm

De Graphics 9000 wordt geleverd met de volgende software:
- FLI-Player, zeer mooie animaties
- Paint 9000, professioneel tekenprogramma met zeer veel functies
- PicView, menugestuurde pictureviewer voor GIF en BMP plaatjes
- Power BASIC, een zeer krachtige BASIC en KUN-BASIC, alleen voor turbo R, aan een KUN-BASIC voor MSX2 wordt gewerkt

MoonSound

f 349,-

Dit is de naam van de nieuwe 16-bit geluidskaart met OPL4 voor MSX2/2+/turbo R. De OPL4 is het nieuwste technische hoogstandje van Yamaha op geluidsgebied dat de PC wereld reeds veroverd heeft. Nu is de OPL4 dus ook voor MSX verkrijgbaar! De mogelijkheden in het kort:
- maximaal 18 Stereo FM kanalen
- 24 stereo Stereo WaveTable PCM kanalen (16 bit, 44.1 kHz!)
- 128 kB RAM voor eigen samples (mogelijkheid tot uitbreiden naar 512 kB)
- 2 MegaByte ROM met alle 128 General MIDI instrumenten en 47 General MIDI drums
- handige insteekkaart van slechts ca. 10x9 cm

Met de revolutionaire WaveTable PCM technologie kunnen instrumenten zeer natuurgetrouw worden nagebootst. Door de 2 MB General MIDI ROM kunnen standaard MIDI files met een voor MSX ongekend hoge kwaliteit worden afgespeeld.
Moonsound zal worden geleverd met twee muziekprogramma's! Beide programma's zijn door Moonsoft ontwikkeld en lijken dan ook sterk op MoonBlaster. Het ene programma ondersteunt maximaal 18 FM kanalen plus 6 PCM kanalen, het andere programma ondersteunt de 24 PCM kanalen. Deze programma's hebben net zoals MoonBlaster zeer veel mogelijkheden en zijn zeer gebruiksvriendelijk. Een voordeel ten opzichte van MoonBlaster is dat deze programma's gewoon onder DOS1/DOS2 draaien en dus zeer eenvoudig op harddisk kunnen worden geïnstalleerd. Verder zullen binnen afzienbare tijd een MODplayer en een standaard MIDI file player voor de OPL4 beschikbaar zijn.

SUNRISE
POSTBUS. 178
1530 AD WORNER
DUTCHLAND

AS CARTAS PODEM SER ESCRITAS EM INGLÊS OU HOLANDÊS

que forem importar estes periféricos, que antes de qualquer coisa enviem uma carta pedindo maiores detalhes sobre preços, prazos de entrega, disponibilidade e etc.

A SUNRISE também desenvolve os seus próprios softwares, assim como comercializa o de outras empresas na HOLANDA ou outros países da EUROPA. Abaixo relação de softwares representados pela SUNRISE:

SUNRISE MAGAZINE, disco com truques, comentários e softwares de domínio público e shareware.

SUNRISE SPECIAL, matérias sérias como programação, pequenos projetos de hardwares, etc.

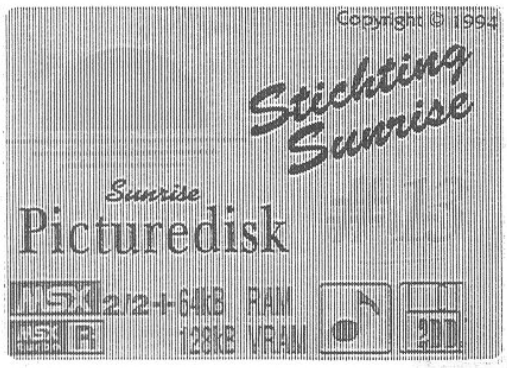
SUNRISE PICTUREDISK, demo diskmagazine internacional, uma subscrição de 5 números custa f 37.50 florins ou US$ 22.00

SUNRISE MAGAZINE & SPECIAL, totalmente em holandês, porém o picturedisk vem em inglês.

Os outros programas distribuidos pela SUNRISE são:

MOONBLASTER V. 1.4	-	MOONSOFT
PUMPKIN ADVENTURE 2	-	UMAX
GIANA SISTERS	-	MGF
THE WITCH'S REVENGE	-	UMAX
BLADE LORDS	-	PARALLAX
RETALIATOR	-	MGF
SCREEN 11 DESIGNER	-	F.U.C.
PUMPKIN ADVENTURE 3	-	UMAX
NOSFERATU	-	???
M-KID	-	EDS

Para finalizar esta matéria sobre a SUNRISE mostramos abaixo uma etiqueta do disco SUNRISE PICTURE # 13:



oooooooooooooooooo

ENCONTROS DE MSX

Pelas informações recebidas, podemos dizer que além dos mais disputados encontros de TILBURG (em abril) e de ZANDVOORT (em setembro), vem acontecendo já há algum tempo o encontro de ALMELO (em outubro) que é promovido pela MCCA. Com este novo encontro chegamos as três mais importantes reuniões anuais de MSX na HOLANDA.

oooooooooooooooooo

COMPJOETANIA

Esta já comentada software house da HOLANDA apresentou o seu último demo o THE LAST DIMENSION no 6º ENCONTRO DE USUÁRIOS EM BARCELONA. Tratando-se de um demo apresentado por RAMÓN RIBAS que faz boas animações vectoriais, iremos aguardar maiores detalhes sobre este demo.

oooooooooooooooooo

CLUB GOUDA

Nós de MSX VIPER já comentamos algumas coisas a respeito do CLUB GOUDA, uma delas, que esta empresa profissional de MSX da HOLANDA não irá mais fazer os seus DISKMAGAZINES, os famosos MSX QWUASAR'S. Porém eles continuarão a importar e revender softwares e hardwares de vários lugares do mundo. Um exemplo típico é o lançamento do programa C-QUENSER que esteve presente no 6º ENCONTRO DE BARCELONA na ESPANHA, este programa pode tocar e gravar arquivos padrão MIDI (desde que se tenha uma interface MIDI), como as encontradas nos MSX TURBO-R, MUSIC MODULE, INTERFACE ACVS, ETC.

Para se ter uma idéia, podemos ligar um teclado MIDI ROLAND E-70 em um MSX TURBO-R e em uma MESA DE SOM, o resultado pode ser considerado profissional em termos de programação de MIDI FILES.

Na próxima edição de MSX VIPER tentaremos trazer maiores detalhes diretamente com o CLUB GOUDA, e faremos a análise dos últimos números de MSX QUASAR, portanto aguardem!

oooooooooooooooooo

>> INGLATERRA <<

ENCONTROS

Bom poucas pessoas sabem a respeito deste país e sua ligação com o MSX, pois bem o MSX na INGLATERRA até que é bem movimentado e até mesmo atualizado, isto devido a pequenas empresas e grupos que cuidam do MSX neste país.

Para começarmos, na INGLATERRA existe uma famosa exposição de MSX que acontece na cidade de ALLESLEY, um pequeno povoado próximo de CONVENTRY, seguindo em direção a BIRMINGHAM, à 15 minutos do NATIONAL EXBITION CENTRE. A mais recente exposição aconteceu em um domingo, no dia 14 de Novembro, como sempre mais uma exposição do MSX COMPUTER SHOW foi celebrado na INGLATERRA. O que aconteceu no período das 10:00 às 17:00 hs, onde os usuários tiveram tempo suficiente para comprar e vender softwares, também puderam conhecer outros usuários do sistema sendo que alguns vieram de outros países da EUROPA.

Na INGLATERA o MSX COMPUTER SHOW é a única exposição dedicada ao MSX, onde neste país o MSX não está indo muito bem, isto devido as influências de micros como os SINCLARIR e também dos SPECTRUM. Nesta exposição o preço da entrada foi estabelecido em apenas L 2.00 libras esterlinas ou US$ 1.30.

Este encontro obteve bastante exito, entre os assitentes encontravam-se grupos da HOLANDA como: KEES, FOLST (especialistas em hardware), e TONNIE OVERGOOR da M.A.D. (não se trata da revista de humor MAD) que atualmente dispõe de um extenso catálogo de softwares de domínio público (incluindo o da MK PUBLIC DOMAIN). Também esteve presente KJELL WICKLUND que é procedente da SUÉCIA. O próximo encontro acontecerá no dia 16 de Novembro de 1995.

Pois é meus caros amigos e leitores de MSX VIPER, conosco vocês irão descobrindo cada vez mais, nos vastos lugares destes planeta, um lugar onde haja um usuário MSX, seria melhor dizer: "A cada esquina do mundo que viramos podemos encontrar um usuário MSX e seu micro".

oooooooooooooooooo

REVISTAS

Na INGLATERRA a revista mais divulgada tem sido a CHIP CHAT, que na verdade é um mini boletim, cujo editor reponsável chama-se ROBIN LEE, que comenta que o número de sócios do MSX LINK da INGLATERRA é de 300 usuários. Também comenta que seus sua correspondência se expande por mais de 20 contatos em 5 países estrangeiros. O conteúdo do boletim CHIP CHAT destina-se mais para a área técnica e conforme menciona ROBIN LEE, ele espera que o boletim venha a ser melhorado com o passar de suas edições.

Recentemente o CHIP CHAT comemora seus 11 anos de existência ao lado do bom MSX, ROBIN LEE também participa dos encontros ALLESLEY onde no último encontro teve a oportunidade de perguntar a KEES FOLST (um especialista em hardware) sobre seu MSX TURBO-R, e lhe foi comentado que os MSX TURBO-R possuem uma falha no MSX ENGINE (chip central) o qual impede a expansão do mesmo para mais de 512 KBbytes.

oooooooooooooooooo

HARDWARES

Foi lançada a primeira camêra de fotos SLR da CANON que pode ser controlada pelo MSX. Esta nova camêra chamada T-90 pode ser conectada ao MSX através de uma interface especial em cartucho chamada DMB (Data Memory Bank). O preço desta camêra é de L 399 libras esterlinas ou US$ 256 e o preço da interface é de L 99.00 libras esterlinas ou US$ 64.00. Na proxima edição de MSX VIPER tentaremos entrar em contato com ROBIN LEE que dirige o CHIP CHAT para obtermos mais detalhes sobre esta nova camêra e a nova interface para MSX.

oooooooooooooooooo

>> ALEMANHA <<

HARDWARES

Conforme soubemos o hardware japonês para scannear imagens tem um preço muito elevado, por isto PETER SCIPPMAN da ALEMANHA projetou uma interface (do tamanho de um cartucho normal de MSX) na qual se encontra um conector de 8 pinos, que pode ser conectada a um scanner comum, manual e

que seja preto e branco. A diferença básica deste scanner para o scanner japonês é que não há a necessidade de fonte de alimentação para que o mesmo funcione.

Ao se adquirir esta interface para scannear, o usuário recebe um programa para scanner suas telas, além de um outro pequeno DTP (Destop Publisher) de domínio público chamado LAMA. Esta nova interface de scanner "poderá" sair em torno de US$ 120.00.

oooooooooooooooooo

>> BÉLGICA <<

ABYSS

Para começarmos, todos já devem saber do PROJETO M-KID da IOD (ler MSX VIPER nº 1), que está sendo realizado em conjunto com o F.U.C. (French United Coders). Pois bem, a IOD não irá fazer mais grandes demos, porém esta não é uma notícia triste, pois na verdade eles estão se associando ao F.U.C. e lançando um novo SELO, pelo qual tanto a IOD como o F.U.C. irão produzir e comercializar softwares para o MSX.

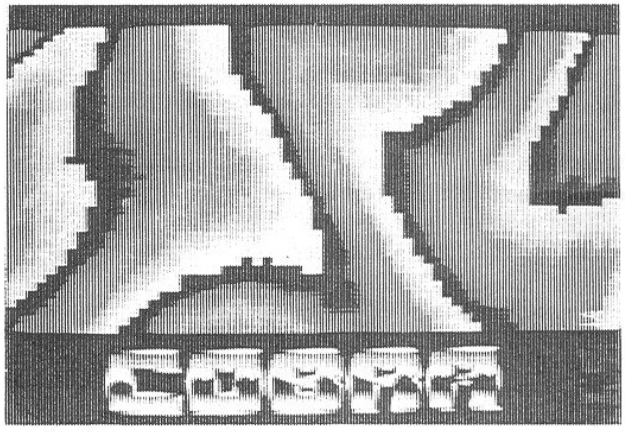
O novo nome (selo) para estas futuras produções chama-se ABYSS e o PROJETO M-KID é o seu primeiro trabalho profissional para o MSX. Esta nova equipe tem como meta desenvolver vários tipos de programas, entre eles excelentes jogos assim como aplicativos para o MSX.

oooooooooooooooooo

Na última exposição realizada em setembro de 1994 em ZANDVOORT na HOLANDA, a IOD preparou um pequeno demo, porém muito bonito como as suas mais recentes produções. Nesta exposição a IOD lançou oficialmente o selo ABYSS, assim como detalhou em seus scroll text's os futuros projetos da IOD. Este novo demo da IOD nos foi enviado, o qual conta com efeitos muito bem elaborados, uma técnica de animação que utiliza a screen 5 e 3 ao mesmo tempo, tudo isto com a inigualável trilha musical para FM e MUSIC MODULE.

Nós providenciamos para você leitores de MSX VIPER este demo no disco da SESSÃO FREE SOFTWARE, esperamos que agrade a todos!. Mas a coisa toda não termina por ai, OLIVIER HUSTIN nos comenta que em seu MEGA DEMO intítulado METAL LIMIT, existe além da dica de digitar as letras I, O, D, no menu principal em LAZY BONES, que leva o usuário a outro menu escondido no disco. Há também um demo secreto que pode ser acessado no disco nº 3 rodando no BASIC o bloco CREDITS.LDR, ou seja: RUN"CREDITS.LDR", o resto deixo por conta de vocês.

Abaixo uma das telas do mais recente demo da IOD que esteve presente na exposição de ZANDVOORT na HOLANDA:



oooooooooooooooooo

>> COREA <<

MSX CPC-400 DA DAEWOO

Desde o ano de 1993 (tempo da exposição de ZANDVOORT) estamos tentando veicular uma matéria sobre o MSX na COREA, mas devido a persistentes frases que outras pessoas dizem como: "Não há o que publicar sobre o MSX" esta matéria ainda não teve a oportunidade de ser veiculada à alguma revista que preste!!!, sem cortes!!! e com

os créditos do verdadeiro autor!!!. Porém agora com o espaço de MSX VIPER trazemos até você o computador que o CLUB GOUDA vem importando da COREA, trata-se do modelo CPC-400 - MSX 2 produzido pela DAEWOO que está sendo vendido na HOLANDA por F 550,00 ou US$ 295.00, este micro tem suprido a necessidade de muitos usuários que gostariam de adquirir um MSX 2 NOVO.

Este micro pode parecer novo aos olhos de muitos usuários do ocidente, porém é o computador MSX mais vendido e utilizado pelos usuários coreanos, ele possui 128 KBytes de RAM e 128 KBytes de VRAM. Possui entrada para uma LIGHT PEN e um SLOT FRONTAL. Abaixo foto do MSX COREANO CPC-400 fabricado pela DAEWOO coreana:

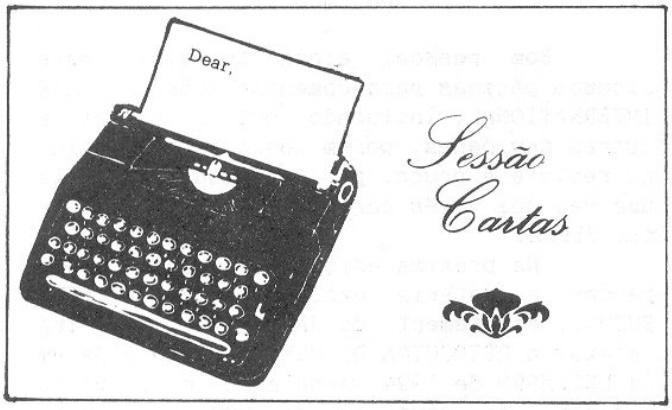
oooooooooooooooooo

>> FINALIZANDO <<

Bom pessoal ainda teriamos mais algumas páginas para comentar sobre o MSX INTERNATIONAL, incluindo outros países e outras novidades, porém nosso espaço físico da revista é pouco, por isto contamos mais uma vez com vocês para o próximo número de MSX VIPER.

Na próxima edição vocês nao podem perder a matéria exclusiva de RICARDO SUZUKI, diretamente do JAPÃO ele nos irá relatar a REERGUIDA DO MSX NO JAPÃO onde em 24 DEZEMBRO de 1994 aconteceu o primeiro encontro de usuários de MSX em TÓKIO. Também a inauguração de uma software house profissional para o MSX, além de outras novidades que estão trazendo a chama do MSX de volta no JAPÃO, aguardem!!!

oooooooooooooooooo



STREET FIGHTER II

Sr. Alexandre Sobrino,

Escrevo esta para parabenizar (e agradecer) pelo empenho dos senhores em produzir a MSX VIPER. Escrevo também para apresentar as digitações para os golpes especiais de GUILE, que ficaram faltando na sessão ANALISE DE JOGOS da revista MSX VIPER número 1. Aí vão elas:

Com o GUILE a esquerda digite:

-FACÃO: Para trás por 2 segundos e simultâneamente para a direita e soco.

-SONIC BOOM: Para baixo por 2 segundos e simultâneamente para cima e chute (forte ou fraco).

-AVANÇO COM SOCO DUPLO: Para a esquerda, diagonal inferior esquerda, para baixo, diagonal inferior direita, para a direita + soco (forte), ou seja, uma meia-lua da esquerda para a direita com soco no final.

Para as digitações mais longas (soco duplo), o ideal é um joystick. Felicidades e boa sorte à MSX VIPER.

FABIO BERMUDES CABRAL - VITÓRIA - ES

Amigo Fábio,

Realmente, você desvendou o "enigma": confesso que testei suas dicas um pouco ressabiado (-"pôxa, será que eu já não tentei isso?"), mas qual não foi a minha surpresa ao ver o danado do GUILE dando aquele lindíssimo salto mortal e jogando o RYU longe (escolhi o RYU para "sparring"!).

Todas as suas dicas funcionaram perfeitamente e em nome da revista MSX VIPER, agradeço sua valiosa ajuda (continue participando !).

Um forte abraço a você,

ALEXANDRE SOBRINO

FM MUSIC

Prezados amigos da MSX VIPER,

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizar à toda equipe pelo excelente trabalho. Tenho algumas dúvidas que gostaria que fossem respondidas:

1 - Quais são os programas para edição de músicas em FM ?

2 - Qual o melhor programa para confecção de músicas em FM ?

3 - Qual a configuração necessária para se rodar a MOONBLASTER ?

WAGNER ROBERTO - SANTOS - SÃO PAULO - SP

Amigo e conterrâneo Wagner,

Em nome de toda a equipe de MSX VIPER, agradeço os elogios. Esperamos continuá-los merecendo. Quanto as suas dúvidas, vamos por partes:

1 - Existem vários programas para edição de músicas em FM, porém, os mais conhecidos e respeitáveis são: FAC SOUNDTRACKER, STUDIO FM e MOONBLASTER. Até podem existir outros, mas com certeza de qualidade duvidosa;

2 - O melhor programa para a confecção de músicas em FM é, sem dúvida nenhuma, a MOONBLASTER 1.4, da produtora SUNRISE (Holanda). Para você ter uma idéia, esse programa hoje em dia é padrão em toda EUROPA, deixando para trás até mesmo o respeitadíssimo FAC SOUNDTRACKER (que, mesmo servindo de base para a MOONBLASTER, não conseguiu acompanha-la a nível de recursos)

3 - Para rodar o soft MOONBLASTER, você necessitará de um MSX 2 ou superior, equipado com placa FM (MSX-MUSIC) ou MSX AUDIO (MUSIC MODULE) e de 128 KBytes de RAM (Memory Mapper);

Espero ter lhe ajudado. Um forte abraço!

ALEXANDRE SOBRINO

TEACHER'S TERROR

Caros editores de MSX VIPER,

Escrevo para agradecer e apoiar mais esta iniciativa no intuito de levantar

de vez nosso querido MSX. Adquiri recentemente o jogo TEACHERS TERROR e gostaria que vocês me dessem algumas dicas sobre ele. Existe uma maneira de passar da maldita fase 2 ?

FABIO P. MARTINS - RIO DE JANEIRO - RJ

Amigo Fábio,

Você está com sorte! Reservamos para esta edição uma análise completa do TEACHERS TERROR e que, de quebra contém as dicas que você solicita! Sim, há como passar da FASE 2! E se você já está com raiva deste estágio, imagine como você não vai ficar quando conseguir passar para a FASE 3! Simplesmente, o sentido da corrida dos alunos pela classe muda (eles agora correm para a esquerda) e surgem umas freiras vindas sabe-se lá de onde?! que não podem ser atingidas de jeito nenhum, ou seu STRESS LEVEL acaba rapidamente.

Um forte abraço!

ALEXANDRE SOBRINO

MEGA MAPPER

Prezados Colegas,

Em primeiro lugar devo parabeniza-los pela iniciativa de fazerem este veículo de informações e se não, um meio de intercomunicações entre usuários do MSX. Uma vez que hoje em dia há grande falta de informações para MSX, o que leva muita gente a desistir do micro.

Cabe agora, nós usuários darmos apoio a vocês. Mudando de assunto, tenho uma MEGA MAPPER de 1 MBytes, talvez assim como eu, outros usuários gostariam de saber como expandi-la para 2 MBytes ou mais, vocês aí tem alguma dica a respeito ? Ha!! a nossa galera daqui se uniu e conseguimos adaptar um mouse de PC (de esfera), está funcionando direitinho.

Os gastos com o mouse, solda, peças, etc, ficaram em torno de R$ 45.00, também possuimos um programa que instala na MAPPER 256, um drive de 300 KBytes. Aproveitando o ensejo, que tal se vocês dessem algumas dicas de como compactar/descompactar e qual é o melhor compactador, etc?!

Peço que publiquem o meu endereço para troca de idéias e infromações com outras tribos do MSX, tenho um MSX 1, MSX 2+ e alguns periféricos. Bom meus amigos, por hora é só, fico na espectativa aguardando a vossa manifestação, desde já agradeço a vossa atenção.

ALEX SANDRO GONÇALVES FIRMINO

R. Joana Escolástica Rosa, 619
Jardim Alterosas
Betim MG
32653-570

Prezado Alex,

Em primeiro lugar agradecemos os seus elogios e sua concientização sobre o nosso trabalho, acredite... estamos fazendo o melhor que podemos.

Em segundo lugar, gostariamos de lhe informar que "seria" muito fácil dizermos a você que simplesmente trocasse os módulos de memória de sua MEGA MAPPER de 1 MBytes, por módulos de maior capacidade que somados dêem em 2 MBytes. Porém a coisa pode não ser bem assim, pelo que você nos diz, sua MEGA MAPPER deve ser da ACVS ELETRONICA LTDA certo? então veja que você poderá correr o risco de perder a garantia, então não recomendamos que o faça, a menos que não se importe.

Aconselhamos que você solicite a mão de obra especializada da ACVS, pois assim a sua MEGA MAPPER ainda poderá desfrutar da garantia por um bom tempo.

Em terceiro lugar, conforme você nos solicitou, fizemos uma matéria especial sobre o compactador/descompactador PMARC, esperamos que esta matéria supra as suas necessidades, no próximo número de MSX VIPER iremos comentar mais a respeito dele.

Por último já publicamos a sua dica de DRIVES na SESSÃO MSX TUDO e agradecemos a sua participação. Como pode ver o seu endereço já está publicado para que outras pessoas possam ter mais informações sobre o seu MOUSE, MSX, PROGRAMAS, ETC.

Um grande abraço e escreva sempre,

ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS

CONCURSOS

Caro Rogério,

Recebi a revista MSX VIPER há alguns dias e realmente vocês estão de parabéns. A revista ficou bem equilibrada, com reportagens oportunas e notícias sensacionais. Porém, não devemos cair no erro de "outras revistas" que só servem no fundo, como meio de publicidade. Devemos enriquecer cada vez mais o setor de programação e conhecimento da máquina MSX. Senão, os usuários continuarão os defazados de sempre.

Eu não esqueci e nem esquecerei o MSX, alías, aqui na cidade estou lutando por ele (já consegui convencer 1 usuário a "reativar" o MSX dele, colocando drives, comprando a revista... já é um começo). Quem sabe não seria possível um concurso de

softwares, para estimular a produção de programas, ou uma convenção do MSX talvez ? O msx tem tudo para se reerguer, é só ser positivo e tudo ficará muito bem!.

EMERSON R. DOS SANTOS - PETRÓPLIS - RJ

Prezado amigo Emerson,

Ficamos contentes que você esteja satisfeito com a revista, pois ela é elaborada pensando em usuários como você, não tem sido fácil fazermos a revista, porém a equipe de colaboradores tem se esforçado fazendo a sua parte. Nós sabemos e concordamos com você quando diz que as outras revistas de MSX tem sido feitas sómente para satisfazer o ego de seus editores, sem contar um comércio barato e a prestação de favores à terceiros.

Sobre a necessidade de enriquecermos o setor de programação e conhecimento do MSX, a revista MSX VIPER foi feita pensando nisto, abrindo espaços variados aos leitores que queiram participar de uma forma mais direta. Para os programadores, clubes e grupos, podemos dizer o mesmo, estamos a disposição do ideal MSX.

Sobre os concursos estamos aos poucos "tentando" implantar esta idéia e já começamos com algo nesta edição, iremos fazer o que estiver ao nosso alcance. Como você disse seria interessante que houvesse uma convenção de MSX, porém isto não depende só de nós, deixamos aberto este espaço para que a sua idéia se divulgue. Por fim agradecemos imensamente as suas palavras voltadas ao ideal MSX e a MSX VIPER, participe sempre conosco!

Um grande abraço em nome da revista,

ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS

MSX VIEW

Prezado Rogério,

É com imenso prazer, que venho parabenizar e saldar esta maravilhosa obra, exclusivamente desenvolvida para micros da linha "MSX".

Ao contrário que fora feito por outros meios de informações, que deixaram de ser exclusivamente do nosso tão querido e amado "MSX", que passaram a dividir o espaço para assuntos de micros de outras linhas, ferindo bruscamente o coração dos usuários de MSX.

Mas chega de tanta história comovente e vamos ao assunto. Gostaria de saber se o MSX VIEW é exclusivo do MSX TURBO-R, ou se há alguma possibilidade de se rodar em um MSX 2+, e também gostaria que vocês publicassem alguma matéria sobre o MSX VIEW e o EASY. E mais uma coisa é possível interligar o MSX à uma winchester ?, sendo que no MSX o assunto memória é muito escasso ao contrário da linha PC, que esbanja memória para todos os lados.

Termino por aqui despedindo-me e mandando um grande abraço a toda equipe da MSX VIPER, e que este informativo tenha muito sucesso.

EDSON MARTINS MACHADO - SÃO PAULO - SP

Caro amigo Edson,

Nós agradecemos as suas palavras e elogios em nome de toda a equipe de MSX VIPER, É bom lembrar que assim como você nós todos também somos leitores e usuários MSX. A indignação por qual nós "amantes" do MSX passamos ao ver o MSX ser excluído, retalhado e encarcerado com outras linhas de micros nas revistas, é ruim. Sobre o MSX VIEW, isto é um problema, a começo o MSX VIEW no TURBO-R A1ST necessitará de 3 discos com o programa, utiliza a KANJI-ROM para os caracteres japoneses, só trabalha sobre o DOS 2.3, utiliza a RAM (Memory Mapper) como RAM-DISK.

Já no TURBO-R A1GT não são necessários os discos, pois o software já vem gravado em ROM-DISK (dentro do micro), utiliza a KANJI-ROM, só trabalha sobre o DOS 2.3, utiliza a RAM (Memory Mapper) como RAM-DISK e utiliza a S-RAM de 16 Kbytes do A1GT para guardar a configuração do MSX VIEW após ser desligado o micro.

Então podemos ver que na configuração mínima (A1ST) é necessário que se tenha o programa em disco, KANJI-ROM, DOS 2.3 e RAM de 256 KBytes. Além do MSX VIEW reconhecer a máquina que está sendo utilizada.

Em minha opinião o MSX VIEW é um presentão sómente para os possuidores de MSX TURBO-R. Agora para quem gosta ou desejaria ter o MSX VIEW em inglês, é bom saber que a MGF da HOLANDA (ver comentários da MGF na sessão INTERNATIONAL) fez e está destribuindo o MSX VIEW traduzido, tanto em firmware (ROM-DISK), como em disco.

Sobre a possibilidade de se conectar uma winchester (HD) ao MSX, isto já é feito a anos, porém as interfaces de HD só estão disponíveis na EUROPA (no BRASIL ela está em fase de projeto). Para se ter um HD no MSX, basta ter uma interface de HD que já vem ou não com o DOS 2 (opcional) que é necessário para isto, ter uma RAM de pelo menos 256 KBytes, o MSX 2 é lógico e o HD próprio dito. Veja as outras matérias para saber mais a respeito. Um grande abraço:

ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS

IOD REPLICA

Prezados usuários de MSX,

Na edição anterior de CPU INFORMATICA (nº1 página 61), nós vimos um artigo a respeito de pirataria de software escrito por ROGÉRIO BELARMINO. Neste artigo nós lemos que nosso grupo I.O.D. estaria vendendo versões ilegais do M.P.W. na EUROPA.

Nada a nosso respeito neste artigo é correto. Nós estamos realmente frustrados em saber que algumas pessoas desinformadas puderam dizer coisas como esta, deste modo nós decidimos escrever esta carta para explicar o que é certo e o que é errado.

FABIO PEREIRA ROCHA, o autor do M.P.W. nos enviou o programa por si mesmo. Na sua carta ele pedia-nos para distribuir o M.P.W. na EUROPA como um PROGRAMA DE DOMÍNIO PÚBLICO. Nós não reservamos um stand no encontro de MSX em TILBURG para vender o M.P.W., mas para o nosso próprio programa o MEGA DEMO, METAL LIMIT e nosso disco de MÚSICA chamado AUDIO WAVE 3.

Nós achamos que o M.P.W. é realmente um programa bom e por causa disto FABIO PEREIRA ROCHA pediu-nos ajuda, então nós decidimos promove-lo no encontro de MSX. Nós nunca tivemos qualquer intenção de ganhar dinheiro com o M.P.W. ou com qualquer outro programa, nós nunca fizemos isto.

Nós nunca tivemos qualquer lucro com o M.P.W. como ROGÉRIO BELARMINO disse. Nós sómente pedimos algum dinheiro em torno de US$ 2.00 para o diskette (nós nunca ganhamos o suficiente para distribuir discos gratuitos para todos os usuários de MSX) e para outros gastos que nós tinhamos, tendo despesas com viagens e o preço de aluguel do STAND. Alguns discos do M.P.W. nós demos gratuitamente para usuários de MSX, nós conhecemos revistas que querem escrever a respeito disto, a I.O.D. nunca obteve qualquer lucro com o M.P.W.

Eu não sei aonde ROGÉRIO BELARMINO conseguiu esta informação, mas se ele tivesse contactado o autor do M.P.W. ou a I.O.D., os quais nós achamos ser uma alternativa lógica para se trabalhar, ele jamais deveria ter públicado tal absurdo. A I.O.D. não é um grupo de pirataria, e jamais seremos. Nossa meta não é enriquecer, mas promover o MSX em todo o mundo.

Nós realmente agradeceriamos se você pudesse publicar esta carta para corrigir tudo o que tenha sido dito sobre nós.

Nós agradecemos a sua atenção,

OLIVIER HUSTIN - ROB VAN DEN BRAGHT

CPU TREPLICA

Atenção Srs. usuários,

Venho por meio desta retificar um mal entendido ocorrido na revista INFORMATICA CPU nº 1. Na resposta a carta do leitor ROBSON SILVA DE SOUSA, eu, ROGÉRIO BELARMINO, transcrevi um parágrafo que tornou-se alvo de muita controvérsia, parágrafo este que detinha seu foco principal sobre o programa M.P.W. de autoria de FABIO PEREIRA ROCHA. O problema consiste em, lógo após um pequeno comentário feito sobre o envio do M.P.W. à EUROPA ter sido feito um lamento de que o mesmo havia sido pirateado, não estimulando assim que os autores nacionais continuassem seus esforços em prol do MSX. Na verdade, a pirataria a qual me referi houvera sido realizada aqui mesmo no BRASIL, e não pelo grupo I.O.D., que é liderado pelo Sr. OLIVIER HUSTIN. Haja visto então que: o grupo I.O.D., ou qualquer de seus integrantes, não foi precursor, incentivador ou executor de nenhum ato de pirataria em nenhuma circunstância ou momento, como se fez entender no referido parágrafo.

Sendo assim, venho à público pedir sinceras desculpas pelos transtornos causados ao grupo I.O.D., em especial ao seu lider OLIVIER HUSTIN, que tem sido um dos defensores mais fervorosos do nosso querido MSX na EUROPA e um grande colaborador nos esforços de manter o padrão vivo também aqui no BRASIL.

Faz-se importante salientar também que, quando foi feito o envio de M.P.W. para o Sr. OLIVIER HUSTIN como um produto de DOMÍNIO PÚBLICO pelo seu autor (FABIO PEREIRA ROCHA), eu, ROGÉRIO BELARMINO (que sou um dos sócios da TECNOBYTES) e JULIO CÉSAR SILVA MARCHI (atual editor técnico da revista CPU INFORMATICA) estavamos presentes e cientes de toda a situação, ficando assim completamente impossível que se houvesse algum interesse de minha parte em fazer tal afirmação, mesmo que erroneamente. Posso apenas então agradecer aos auxilios prestados e a responsabilidade e competência do grupo I.O.D., que não mediu esforços em divulgar o produto (M.P.W.) visando a ajudar o autor do programa, estreitando as relações entre o BRASIL e a EUROPA, como também o engrandecimento do padrão MSX.

ROGÉRIO BELARMINO

MSX SORTEIO

Prezados leitores de MSX VIPER,

Trazemos até você nesta segunda edição de MSX VIPER, um sorteio com 3 perguntas que devem ser respondidas e enviadas à MSX VIPER. Os ganhadores que responderem corretamente as 3 perguntas e forem sorteados irão ganhar os prêmios descritos abaixo:

CLASSIFICAÇÃO:	PRÊMIO:
1º LUGAR	05 PROGRAMAS NOVIDADES PARA MSX
2º LUGAR	20 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX
3º LUGAR	15 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX
4º LUGAR	01 CALCULADORA EXECUTIVA TIMEBIRD
5º LUGAR	01 AGENDA 1995 DE VELUDO AIR FAX
6º LUGAR	10 FITAS/AUDIO SONY C-60 (1 CAIXA)
7º LUGAR	10 DISKETTES 3/5 2DD (1 CAIXA)
8º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
9º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
10º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
11º LUGAR	01 FITA DE VIDEO T-160
12º LUGAR	10 DISKETTES 5/4 2 DD (1 CAIXA)

Para tanto estão estabelecidas as seguintes regras e critérios:

1 - Os 5 PROGRAMAS NOVIDADE PARA MSX estão incluídos o correio e a gravação que caibam em até 5 diskettes de qualquer padrão, ficando a escolha dos programas pelo sorteado (acompanha catálogo de softwares).

2 - Os 20 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX obedecem as mesmas regras do item nº 1, porém que caibam em até 3 diskettes de qualquer padrão.

3 - Os 15 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX obedecem as mesmas regras do item nº 2.

4 - Todos os demais produtos serão entregues aos sorteados pelo correio, mediante carta registrada e comprovante de recebimento.

5 - Não serão permitidas trocas de espécie alguma entre os produtos sorteados ou quaisquer outros, exceto os produtos do parágrafo nº 9 descrito abaixo.

6 - O nome e a classificação dos sorteados será publicada na edição nº 3 de MSX VIPER.

7 - Só poderão participar as pessoas devidamente "cadastradas" que tenham comprado a edição nº 2 de MSX VIPER.

8 - Não é permitido a participação de funcionários ou familiares da MSX VIPER, COBRA SOFTWARE, assim como as pessoas que compõe o quadro da EQUIPE.

9 - As únicas excessões de troca são para os 10 DISKETTES DE 3/5 que poderão ser trocados por 10 DISKETTES de 5/4 e vice versa. Caso o sorteado dos 5 PROGRAMAS NOVIDADES PARA MSX não possuam micro compatível com os softwares, poderão troca-los por 5 PROGRAMAS D/I.

10 - A MSX VIPER assim como a COBRA SOFTWARE terá um prazo mínimo de entrega dos produtos de 15 dias após o lançamento da edição nº 3 de MSX VIPER.

11 - O prazo para a prescrição deste sorteio é de 30 dias após o lançamento desta edição (nº 2), sendo que não serão inclussas no sorteio as pessoas que adquirirem a revista após este prazo.

12 - Todos as pessoas já cadastradas serão avisadas por carta que o nº 2 de MSX VIPER já está disponível, a data início do sorteio é a mesma da carta de aviso de lançamento.

PERGUNTAS

1ª - Qual é o pais de origem do grupo INSTRUMENT OF DARKNESS ?

2ª - Qual o nome do grupo que produziu o jogo TEACHER'S TERROR ?

3ª - Qual pessoa na FRANÇA tem liderado o grupo French United Coders ?

Pegue um papel, escreva corretamente as respostas, coloque em um envelope, sele e envie à MSX VIPER - SESSÃO SORTEIO, Na próxima edição de MSX VIPER serão publicados os nomes das pessoas que foram sorteadas e que escreveram corretamente as respostas. Nós estamos torcendo por você! Participe!!!

Agora, você que não tem modem também poderá ler a primeira revista 24 horas para MSX !

MSX ON-LINE DISK

Em fevereiro de 1993, nascia na central 1481 do Sistema Videotexto (TELESP), uma revista eletrônica pioneira inteiramente dedicada aos usuários do MSX. Seu nome: MSX ON-LINE.

Agora, você, usuário de MSX, com ou sem modem, também terá acesso a este mundo de informações: chegou o MSX ON-LINE DISK, com todos os textos originais de todas as edições de MSX ON-LINE e mais uma série de artigos adicionais.

O QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR NO SEU MSX ON-LINE DISK:

-Todas as 20 edições, com mais de 80 matérias, análises e artigos exclusivos publicados no serviço de Videotexto MSX ON-LINE;
-Mais de 180 assessorias aos usuários publicadas no CORREIO ON-LINE;
-Mais de 8 matérias exclusivas de Alexandre Sobrino (editor de MSX ON-LINE) falando sobre Videotexto: estruturação, tabulação, medição de audiência, processos que envolvem um serviço e muito mais ! Tudo o que você queria saber sobre o Videotexto, mas não tinha a quem perguntar !

GRÁTIS NO SEU MSX ON-LINE DISK:

-O "playable demo" do fantástico jogo DIX (MSX-ENGINE);
-Um super pacotão de pokes para 112 jogos do MSX;
-Um sensacional compactador/descompactador .PIC (deixa suas telas com a metade do tamanho e visualizáveis através do próprio programa !);
-Um espetacular "open demo" nacional com scroll text para MSX 1 e MSX 2 do serviço MSX ON-LINE;
-E muito, muito mais ! Confira !

PREÇO ESPECIAL DE LANÇAMENTO:

Apenas R$ 7,00 (sete reais), incluindo disco, registro, suporte, embalagem especial e correio.

ADQUIRA JÁ A SUA CÓPIA !

Envie cheque nominal em nome de Alexandre Sobrino Ganança para: Av. Almirante Cóchrane, 287 - Cep: 11040-003 - Embaré - Santos - SP. Envie também a configuração do seu MSX (modelo, versão, se possui placa de som, etc.). O envio do seu MSX ON-LINE DISK será efetuado 3 (três) dias após o recebimento do pedido.

MAIORES INFORMAÇÕES:

Para maiores informações, entre em contato direto com o editor de MSX ON-LINE (Alexandre Sobrino) e tire suas dúvidas: (0132) 38-7785, de segunda à sexta, das 09:00 às 13:00 horas.

PREFÁCIO DE ROGÉRIO BELLO (EDITOR DE MSX VIPER)

Se você gosta do seu MSX, invista em quem investe em você.
Compre software original.

COBRA

SOFTWARE

SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ

IF YOU HAVE ONLY A MSX, CALL THE ONE WHO GIVES YOU ATTENTION

Fone: (011) 819.2706

Representantes da Cobra Software:

*** Bélgica - Marcinelli : IOD ***
*** França - Domerati : Faviere Sébastien ***
*** Bélgica - Bruxelas : MSX Forum ***
*** França - Saint Etienne : André Vermeille ***
*** Suíça - Lausane : Carlos Leitão ***
*** Holanda - Tilburg : MSX QUASAR ***
*** Suíça - Lausane : Les MSXIENS Suisse ***
*** Japão - Saitama Pref : G.H.Q. ***

Jogos e aplicativos para MSX 1 / 2 / 2+ / 2R e MEGARAM. Desktops Publish, Cads, Emuladores para Modens, editores gráficos e musicais para PSG, FM, SCC, MSX AUDIO, PCM - para hobby e profissionais Realmente trazemos as últimas novidades da Europa, Japão e Brasil. Mantemos intercâmbio cultural e comercial com todo o mundo. Se você desenvolve bons programas de Domínio Público e gostaria de vê-los publicados pelo mundo, escreva-nos.
Entregamos para todo o mundo e garantimos nossos produtos. Gravações em 5 1/4 - 360 / 720 Kb. e 3 1/2 - 720 Kb.

SOLICITE CATALOGO GRATIS

Aceitamos consignação de todos os softwares originais ou sharewares. Se você os desenvolve e gostaria de vendê-los, consulte-nos.

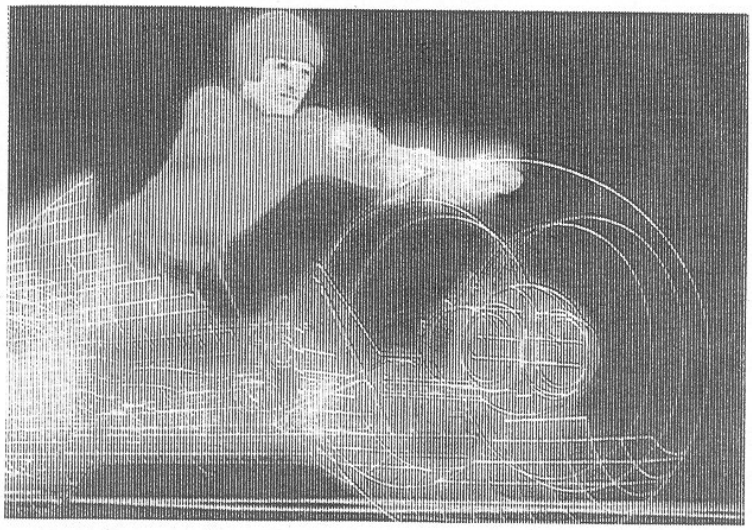
ATENÇÃO : Só trabalhamos pelo CORREIO, por isso atendemos melhor.

Horário de Atendimento:
Seg.a Sexta
das 9:00 às 17:30 hs

PRODUTOS DATAGAME P/ MSX

MEGARAM GAME
MEGARAM DISK
MODEM
KIT PARA DRIVE
INTERFACES

MSX



Games and software for MSX 1 / 2 / 2+ / MEGAROM
Desktop publishing, Cad, Systems
Modem emulators, graphic editors and musicals for PSG, FM PAC, MSX AUDIO - hobby and profissional.
We really bring you the latest news from Europe, Japan and Brazil, Wekeep cultural and comercial interchange with all the world. If You can code good public Domain Soft, and would like to see them published around the world, write us.
We can Deliver to all the world, and our products are guarateed.
We can use disks: 5 1/4 disks - 360 and 720 Kb. and 3 1/2 - 720 Kb.

ASK FOR A FREE CATALOG

We accept on sale or return of all original software or shareware. If you develop them and would like to sell, then refer to us.
NOTE: We work only by mail, that's why we can give you the best attention.

We are working:
Monday to Friday
from 9:00 a.m to
5:00 p.m.

Cobra Software : R.Chady Muradi,81 - Jaguaré - Cep: 05351-050 - São Paulo/SP